平成3年8月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第8号(通巻53号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
1991 AUGUST
8
520YEN
■LIST
ゲームプログラム14本
■特別付録
Mファン特製ボードゲーム版
ソーサリアン
祝・ソーサリアン移植
■NEW
シューティングコレクション
エアホッケー
フェアリーテール海賊版
ディスクステーション27号
ピンクソックス6
■ATTACK
ソーサリアン
信長の野望・武将風雲録
ルーンマスター三国英傑伝
■㊙情報満載
〈激ペナ大会ベスト8発表、
武将風雲録ほか〉
ゲーム十字軍
移植快調「ソーサリアン」特集号

C O N T E N T S

1991 AUGUST **8**

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX 2/2+、MSX2は MSX 2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX 2+専用、ターボRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-3431-1627

FAN SCOOP

いよいよ佳境なのだっ!!

いままで明らかにならなかった発売方法などが、決定した。今回は、そのへんもくわしく紹介!!

ソーサリアン SORCERIAN

ブラザー工業
☎052-824-2493(タケル事務局)

パッケージ版は8月10日発売予定
タケル版は8月下旬発売予定

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円※
ターボRの高速モードに対応	

※8,800円はパッケージ版、6,800円はタケル版の価格

ここまで来たならもう安心だ!

予定だけど、とにかく発売日が決まったのだ!

まずは、『ソーサリアン』の発売日が決定したことを素直によろこびたい。

思えば、短かったようで、じつは長かった数か月だったような気がする。まあ、それなりに苦労もしたし、ときには楽しいっていうかワクワクするような話も聞くことができたしで、充実していたのだ。ふつうは長かったようで、短かった、となるんだろうけど、今回は、実が多くなったぶん長かったのである。

さて、待ちに待った『ソーサリアン』の発売日は、8月10日の土曜日。そして、価格は8800円に決定。しかも、パッケージで発売することが本決まりになった。ただし、パッケージ販売は、あのブラザー工業のタケル設置店のみで限定販売になるそうなので、ぜひパッケージでほしい、と思っている人は、ショップに予約を入れておいたほうがいいだろう。でも、タケルの自販機でも販売されるので、パッケージがなくてもいいと思っている人はそれを手に入れるといいだろう。もちろん定価もパッケージ販売よりも安くなる。こっちは6800円。どっちをとるかはユーザーしだい、ということになる。

たくさんの人たちの、たくさんの思いをこめたMSX版『ソーサリアン』が、この夏いよいよ発売されるぞ!

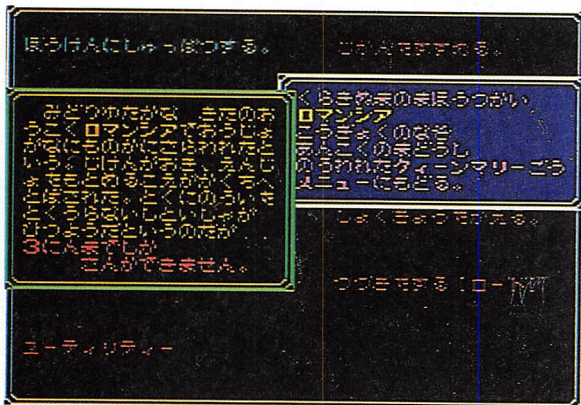
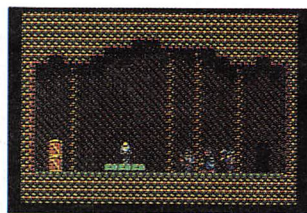
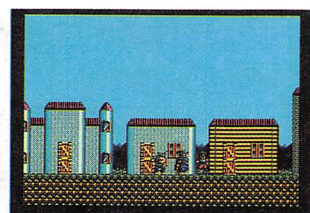
開発こぼれ話その2。まだまだあるのだ……。

まずは、現在の進行状況などをひとつ……。

プログラムは完成しているんだけど、少しバグがあってまだカンペキではない。グラフィックは、特にボスキャラには力を入れたクオリティーの高い美しいものになっているそうだ。期待度120パーセントで待とうではないですか!

今回の開発こぼれ話は……。ことの起こりは、オリジナルで遊んでいたスタッフの、「たこの色が変わっているーっ!」の叫び声ではじまった。オリジナルではたこ(クラーケン)に攻撃を加えると色が変化するのだ。しかし、MSXではグラフィックとプログラムの両方の都合で、別な方法で表現するしかない。結局グラフィックの担当者がいいくるめられ、莫大な労力を費やすこととなったのだ。

こんな話を聞くとMSX版に期待せずにはいられない!

←これが、新たに完成した5本のシナリオなのだ。ロマンシアって、なんかむずかしそうだなあ

↑これがロマンシアのゲーム画面なのだ

↑家は立っているけど、だれもいないな

ソーサリアンをより楽しむために

『ソーサリアン』って、パッと見たかんじ、なんだかよくわからないゲームなのかもしれない。なぜって、4人、あるいは3人のキャラクタが連なって動きまわるのをみたら、アクションゲームのようでもあるし、細かいパラメータを見せられたらロールプレイングゲーム、またはシミュレーションゲームのようでもあるし、はたまた豊富な会話のなかから謎を解きあかすところなんかは、まるでアドベンチャーゲームのようでもある。よくわからない。こんなふうに思う人がいても不思議ではない。なぜなら、『ソーサリアン』には、以上すべての要素が含まれているのだから。ただし、本当のところはロールプレイングゲームということなんだけどね。

さて、この『ソーサリアン』。はじめて遊ぶときは、とにかくわからないことだらけだと思う。システムが複雑だったり、マップが入り組んでいて迷ってばかりいたりで、いつまでたってもシナリオがクリアできないかもしれない。そんなときには、ロールプレイングゲームの視点から、アドベンチャーゲームの視点にかえてみるとか、いろいろとやってみることが大切になってくるのだ。こんなことで、意外にもクリアできたりするものなのだ。

1 ソーサリアンのシステム

最初に購入することになる基本の『ソーサリアン』に入っているシナリオは、全部で15本。でも、他の機種の『ソーサリアン』をみてみるとわかると思うけど、『ソーサリアン』のシナリオには膨大な数がある。その秘密は『ソーサリアン』のシステムにある。

たとえば、ファミコンの本体にちがうカートリッジをさすと、他のゲームができるように、『ソーサリアン』のシステムでは、メインプログラムがファミコンの本体にあたり、シナリオがカートリッジにあたるのである。

このシステムがあったおかげでつぎつぎとシナリオだけが単体で発売され、魅力あふれるシナリオで『ソーサリアン』の世界を広げていくことになったのだ。

現在パソコン版のシナリオは、全部で54本もある。これだけあれば、当分は遊べることだろう。

『ソーサリアン』は、ロールプレイングゲームらしく、経験値が重要だ。よくある経験値をかせぐために、意味のない戦闘を繰りかえすということが、『ソーサリアン』では必要ないのだ。ザコキャラを数十匹たおしても、経験値が1ポイントや2ポイントしか得られない『ソーサリアン』では、イベントをクリアすることで得られる経験値のほうが大切なのだ。

『ソーサリアン』には職業があり、60種類のなかから好きな職業を選ぶことができる。ただし、男性と女性では選べる職業がちがうので、最初にキャラクタを選ぶとき、男性にするか女性にするかで悩むところだろう。

特徴的なシステムとしては、時間の概念があることだ。

かんたんにいえば、1度でも町を出てシナリオで遊べば、つぎに町にもどったときには、ひとつ歳をとってしまうのである。そのうえ職業に応じて、1年間の収入まで入るのだ。ただし、冒険に出ていなかったキャラクタにしか収入はない。冒険をせずに、町でセッセと働いていました、みたいな意味があるのかもしれない。

職業により特性があり、1年後にキャラクタ能力が変化する。

能力を変えるには、町の道場で鍛えるっていう手もある。ただし、2〜3年も修行に時間がかかるし、修行中は冒険に出ることができないのでよく考えるように。

最後に、『ソーサリアン』のキャラクタには寿命がある。自然死ってやつで、突然おとずれるからこまったものだ。そんなときには世代交代というかたちで、新しく作るキャラクタに死んだキャラクタの特性などを、受け継ぐことができるのだ。

↑『ソーサリアン』のメインメニュー

↑薬屋。調合しだいでいろいろな薬になる

↑いろいろな修行があって、迷ってしまう

↑まずは、武器と防具をそろえよう

2 魔法のシステム

『ソーサリアン』のいちばんの特徴が、この魔法のシステムかもしれない。なんといってもその魔法の数には圧倒されてしまう。なんと、126種類もの魔法があるのだ。この魔法を使うには、魔法使いに自分の持ちものに魔法をかけてもらい、そのかけあわせの数と順番で多くの魔法を使えるようになるのだ。

ただし、これがちょっとくせもので、非常にわかりにくい。火、水、木、月、太、金、土の、星のかけあわせで126種類もの魔法ができるのだから当然かもしれない。この魔法のかけあわせを完全におぼえたときが、『ソーサリアン』の全シナリオをクリアするときかもしれない。

↑まずは、かけてもらう魔法を決めるのだ

↑かけられている魔法の種類、数がわかる

3 ユーティリティ

残念ながらまだMSX版にも移植されるのかどうか、わかっていないのだが、追加シナリオとはちがう『ユーティリィ』というアプリケーションソフトがある。

どんなものか？　かんたんにいえば、『ソーサリアン』を遊ぶうえで、楽ができるもの。

たとえば、今月号の付録にもなっているミニミニソーサリアンというすごろくのようなものが遊べる。これは、『ソーサリアン』での自分のキャラクタをつかって、すごろくをして、その結果で経験値や、お金がもらえる。というものなのだ。すごろく自体も楽しいし、経験値ももらえるとくれば、放っておく手はない。

ソーサリアンクイズというのもあって、こちらは正解数に応じてGOLDがもらえるというものなのだ。

ほかにも、道具を買ったり、ドラゴンと戦ったり、BGMを聞けたりと、なかなか楽しめ、しかもやくにたつなんとも便利でそばに置いておきたいソフトなのだ。

↑これが、今月の付録のもとになった

10本のシナリオが完成したのだ！

とうとう発売日も決まり、あとは発売を待つだけ、ってかんじになった『ソーサリアン』。もう何も心配することはないだろう。グラフィックも上出来だし、画面のスクロールにしてもとてもよくがんばっている。

音楽はまだ入っていないけれど、効果音を聞くかぎりでは、オリジナルの88版にウリふたつなので、きっと音楽のほうもやってくれるのではないかと思って、ひそかに期待している。

MSXユーザーは、かれこれ2年以上も待たされていたわけだから、感激もひとしおではなかろうか。

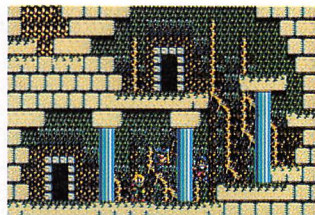
MSXだって、やればできるのである。この調子でバンバンと追加シナリオのほうも移植されることを期待したい。

10本／　そう、10本のシナリオが完成したのだ。全部で15本が基本のシナリオだから、あと5本で全部のシナリオの移植が終わる。楽しみですな。

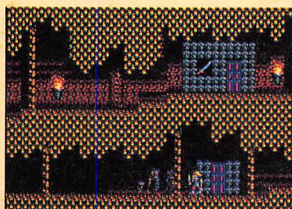
『ソーサリアン』のシナリオには、それぞれレベルというものがあって、いきなり15本目のシナリオを解こうと思っても、あっという間に全滅してしまう。順番にシナリオをクリアして、少しずつレベルを上げてから挑もう。ただし、自分では十分にレベルが上がったと思っていても、先のシナリオになると、ある程度以上のレベルに達していないと開けることができない（というか、力のパラメータが高くならないと、ということ）。なんていう扉なんかもたくさんあるのだ。

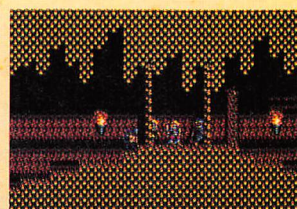
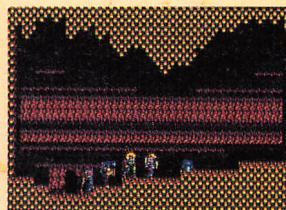
今回は、前回攻略した「消えた王様の杖」と、今回攻略している「失われたタリスマン」をはぶく残り8本のシナリオを、MSX版の画面を使って紹介していこう。「ルシフェルの水門」、「呪われたオアシス」、「盗賊たちの塔」の紹介は、前号に続き2度目になるが、復習のつもりで読んでほしい。

いよいよ迫ってきた発売日に向けて、はやる気持ちをおさえつつ、おちついて、じっくりと読んでいただきたい。

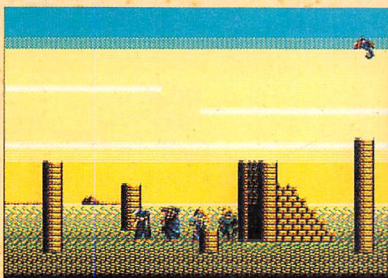
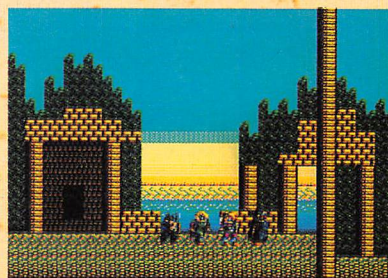
↑前回攻略した、「消えた王様の杖」

↑今回攻略している、「失われたタリスマン」

ルシフェルの水門

ペンタウァの王国で唯一の水源である「ブラッディ・リバー」が、モンスターたちの手によって水門が作られ、せきとめられてしまい、このままの状態では農作物のための水はもちろん、人々の飲み水までもが確保できなくなってしまうのである。せきとめられた水門を開くためには、3振りの剣が必要だというのだ。何としても剣を見つけなければならない！

↑3人のうしろにいる小さいモンスターはとってもやっかいなのだ。しかし、上にある剣がなんだか気になるなあ

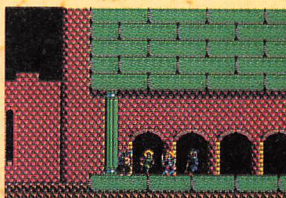
↓部屋のまんなかにある、ツボらしきものはなんだろうか。大切なアイテムにはちがいないと思うけど

↑洞窟のなかをどんどんとつき進むソーサリアンたち。こんなときに危ないのは、突然あらわれる敵なのだ

呪われたオアシス

交易都市ヴァラージは、物資を供給するための中継地点として人々が集まってくる。ペンタウァの人々もここから物資を調達しているのだった。ここ、ヴァラージは砂漠のまん中にあるために、たった1つあるオアシスが重要な役割を果たしていた。ところが、この大切なオアシスが、何者かの呪いで汚されてしまったのだ。いったい何者が……。

←ここは砂漠のまん中だ。石柱なども見えるが、これは、遺跡のあとなのだろうか。空を飛んでいるモンスターは強い

←バックにオアシスを望むとても美しいシナリオ。みどりもあざやかだ。ここからソーサリアンの冒険がはじまるのだ

盗賊達の塔

ペンタウァの国のはずれに、廃墟と化した古城が建っていた。町では、古城にまつわる多くの噂が立ち、そして消えていった。だが今、人々の間で噂されている話は、それまでとは違い非常に現実的なものだった。それは、盗賊団の一味が古城を拠点として、悪事を働いているというのだ。それが本当ならば、一刻も早く阻止しなければならない。

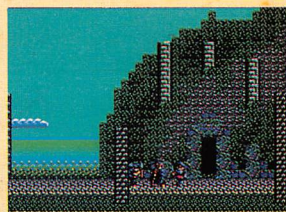
↑この古城にはたくさんの噂がたっていたのだが、ほとんどがウソだった。しかし、今回の冒険はどうだろう……

↑ここがペンタウァにある廃墟と化した古城なのだ。なんとなく、不気味な感じがただよっているのだ

↑このシナリオをプレイするためには、レベルが高くないとなにもできないかも。力がないと、扉をあけられないのだ

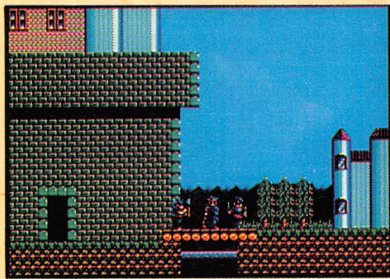
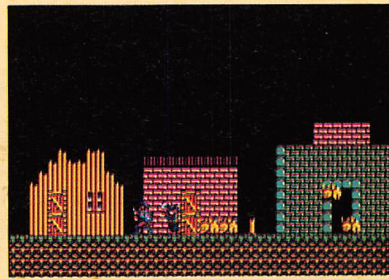
暗き沼の魔法使い

ペンタウァには暗き沼があり、怪物が出没するといわれていた。沼には「フラジオレ」という老いたドラゴンが住みついており、楽しみといえば、残された変身能力を使って人間をおどかすことだった。ある日、沼に迷いこんだ娘を見つけ、美しい青年に姿を変えて娘を連れ去った。心配する両親のためにも、青年の正体を娘に教えてあげなくてはならない。

↑とつぜんたのまれてしまったぞ。まあ、たのまれたらかならず受けるべきだろう。しかし、なにがあったのだろう

↓沼のなかにもぐるソーサリアンたち。このまま迷ってしまわなければいいが、このへんまでくるとなかなかたいへんだ

↑このあたりに、ゾンビの城があるらしいのだ。かつて、このあたりが戦場だったためらしい

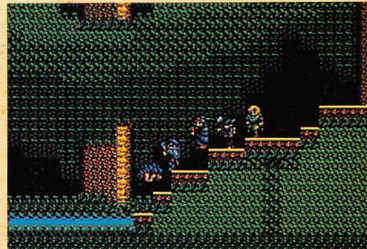
ロマンシア

ペンタウァの王国にはここ数か月というもの、平和な時が流れていた。しかし、事件を解決することで生計を立てている冒険者たちにとっては地獄の時であった。そんな時、ロマンシア王国で事件が起こったらしいのだ。噂では、セリナ姫がさらわれたというのだ。姫を助け出せば多額の謝礼が与えられる。特定の職業でないと参加できない！

←この町の人たちは、なかなか家のなかに入れてはくれない。なんでも病気らしいのだが、ようすがへんだ

←ブタのモンスターにおそわれた！なんかおかしい。このシナリオはアイテムも多いしたいへんなのだ

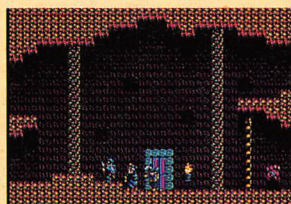
紅玉の謎

ある森に、自然を愛する温和なエルフ達が古くから住んでいた。ある日、森に落ちた石によって、その平和な日々に終止符が打たれてしまった。その石が放つ赤い光は、それを見た生き物を狂わせてしまう魔力を持っていた。再び、森に平和を取り戻すには、石の魔力を奪わなければならない。しかし、石の力を封じる方法を知る者はいないのだった。

↑このへんなんかは、飛び下りないと先に進めそうもない。上から下まで行ったりきたりと、マップのなかを走りまわることになる

↑目的の紅玉は、けっこうかんたんに手にいれられるんだけど、それだけじゃだめ。この紅玉のもつ魔力をなんとかしなければならない

↑おっと！　とつぜんモンスターがあらわれたぞ

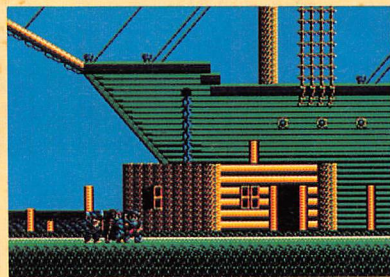
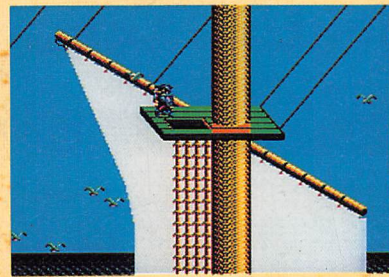
暗黒の魔道士

半世紀もの前、ペンタウァの王国を支配しようとし、その身を滅ぼした魔法使い「ゲディス」。彼は、悪しき力を使って復活を企んでいる。すでに、彼の長年のライバルであった「オーサー」が野望を阻止するために旅立った。しかし、年老いたオーサーの力では、ゲディスを倒すことができないかもしれない……。オーサーに力をかすのだ！

↑ゲディスのあやつるモンスター軍団は、たおしても、次々とあらわれる。やはりゲディス本人をたおさなければだめだ

↑オーサーをさがすソーサリアンたちだが、どこにもオーサーの姿は見当たらない。いったいどこにいるんでしょうか？

↑もうだめ！　道には迷うし、敵のモンスターはおそってくるしで、こんなときはどうしたらいいんでしょうか？

呪われたクイーンマリー号

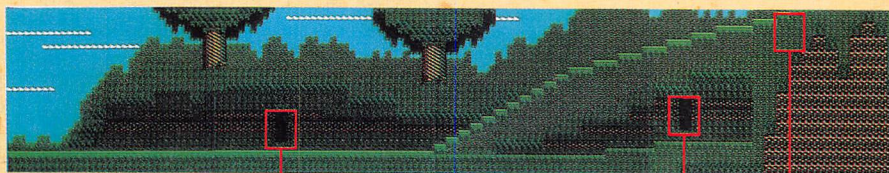
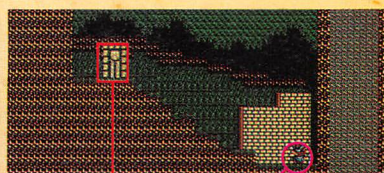
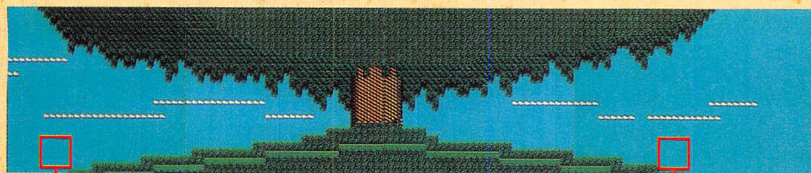
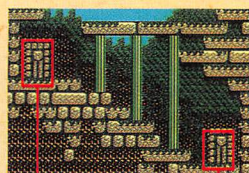
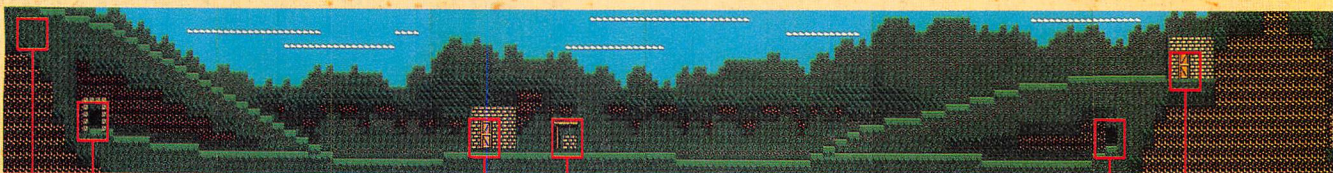
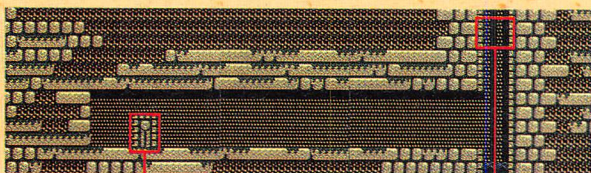
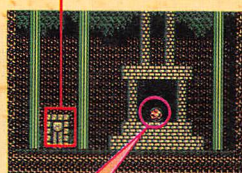
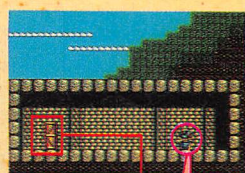
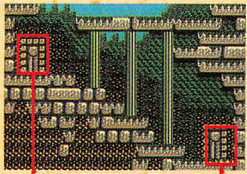
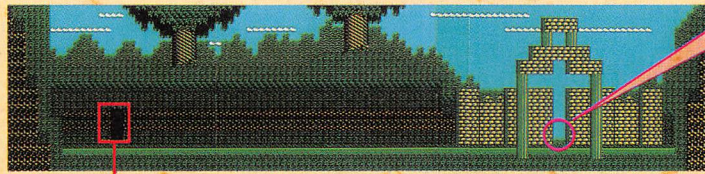
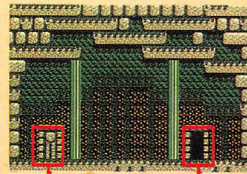
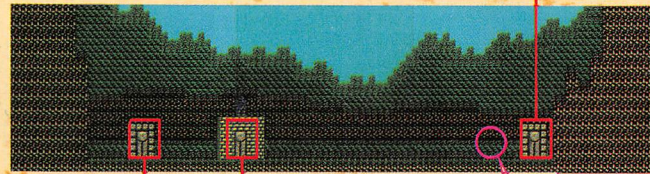
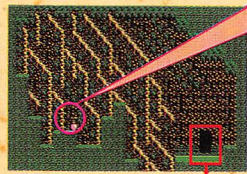
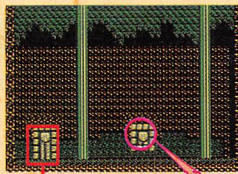
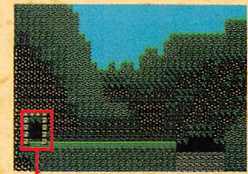
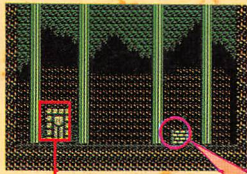
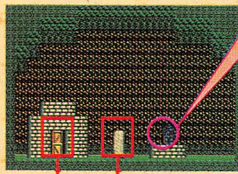
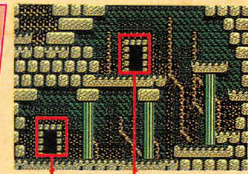
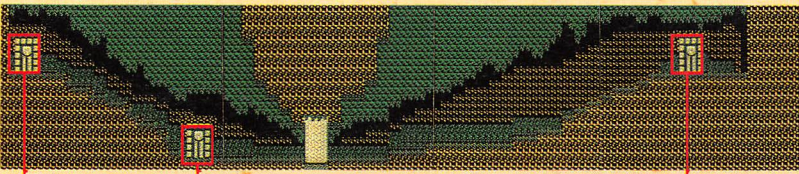
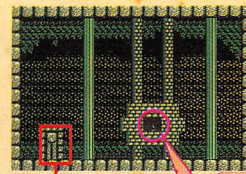
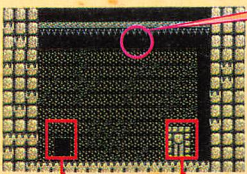
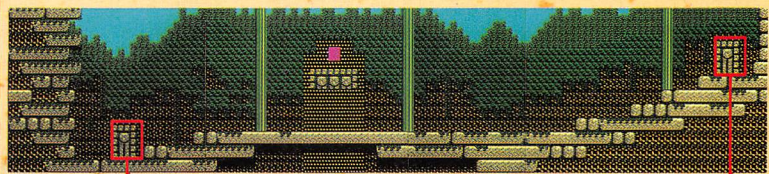
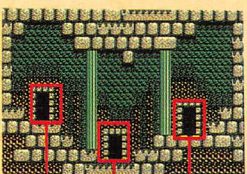
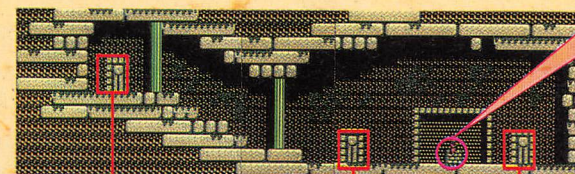
船倉でデビッドという船員がのどを切られ死んでいた。うらみを持たれる人物ではないそうだ。船員たちは、この船は呪われていると噂をするようになった。そんな船がペンタウァに入港した。冒険者は新たな冒険をもとめ、船に乗りこみたい。船長は条件として、息子を説得し船から降ろすことを提示してきた。

←ソーサリアンたちにとって、海での冒険ははじめてだ。いったい、どんな冒険が待っているのだろうか

←船のマストの上は、とっても見晴らしがいい。たしかこのへんに、たいせつなものがあると聞いたんだけど……

今回は失われたタリスマンを攻略だ!!

Story 失われたタリスマン

ペンタウァの王国には、自然を自由に操ることのできる魔法の石「タリスマン」があった。その魔法の石のおかげで、多くの自然に恵まれた、とても美しい王国だったのだ。だが、ある時をさかいにして、自然のバランスが崩れはじめてしまったのだ。人々は「タリスマン」に何かがあったのではないか? と、思うのだが……。いったい何が起こったのだろう。何者かのしわざなのだろうか。

まだまだ序盤戦。マップ自体は、それほど複雑な感じはしない。2〜3度、いったりきたりしていればかんたんにおぼえられる程度のマップだろう。シナリオの攻略で大切なことは、マップ上で解説してあるので参考にしてもらいたい。また、マップの扉にふってある番号は、おなじ番号どうしがつながっているということなのだ。

特に注意したいことは、イベントのクリアには順番があるということだ。このシナリオに限らず、すべてのシナリオにあてはまる。間違わないようにするには、人の話をよく聞いておくことだ。メモをとるといい。

天の声が…
まず、スタートしてかならず
ここにくるように。ここでは、
シナリオの目的などを聞くこ
とができるのだ。ここにこな
いとゲームが進まない。
こいつを倒すと、重要
アイテムが手に入る。
火の玉になって分身す
る。実体化したときし
かダメージがあたえら
れない。
邪神教の教祖「神宮デヒテル」
このツボは？
このツボのなかには、樹
液がはいっている。瞑想
する男は、このにおいが
大嫌いなのだ。これを持
っていけば男の気を散ら
すことができる。
たたけ!!
ここをたたくと、砂がこぼ
れ落ちてくる。もう１度た
たくと、大量の砂がおちて
くる。こうなれば今まで通
れなかった所が通れるぞ。
牢屋の鍵
ここにある鍵を取るの
には、あるものを持っ
ていかなければならな
い。ズバリ！ 神官デ
ヒテルが持っている。
何かをすると…
この邪心像の前に立ち、
像の腕をうごかすと、隠
し扉が開く。ここまでき
たら、あと、もう一歩で
シナリオクリアだ。
タリスマン
このシナリオの目的は
この「タリスマン」を
手に入れることなのだ。
最初はバリアのせいで
取れない。
つり天井
ここにはだまされて入って
しまう。つり天井の恐怖な
のだ。しかし、危機一発の
ところをリーアが助けてく
れて、命びろいをすること
になるのだ。
リーア
リーアのおじさんのジェノバン
からは、想像もつかないほどの
やさしい女の子。彼女は何かと
手助けしてくれるうれしい存在
なのだ。もちろん、重要人物の
ひとりでもある。

FAN ATTACK

やり始めたら眠れない、おもしろいぜ

信長の野望 武将風雲録

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	ROM ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	11,800円

CD付きは14,200円
ターボRの高速モードに対応

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

連日連夜の戦国生活でそろそろ疲れがでてきた頃じゃないかな。今回のアタックでは、そんな疲れをぶっとばし、明るい信長生活をおくるための特別研究大特集だ。これを読んだら天下統一は、もうすぐそこだ。

戦国サバイバル大作戦なのだ

まったく戦国時代とは、凄まじい時代だ。きのうの友が今日の敵。右を見ても左を見ても敵だらけで、ちょっと油断をすれば肉親さえも命を狙ってくる。あぶない。あぶない。まぁ、ゲームの中とはいえ苦労が絶えない日々がつづくのだ。

それでも、天下統一という大仕事をやり遂げなければ、おてんとう様に申しわけがたたないってもんだな。おっと、敵が攻めてきたぞ。信長様に向かって来るなんて、十年早いぜ。返り討ちにしてくれるわい…………。こんな風に楽しく遊べてしまう『武将風雲録』なんだけど、やっぱり天下を取るということはとても大変なことだぞ。

自国の内政を心配したり、外交政策を考えたりやらなくちゃいけないことは、たくさんある。さらに、戦いでは被害を最小限に抑えるよう作戦を考えなくては天下統一の夢を実現するのはむずかしくなってしまうのだ。

戦国の世を、いかに生き抜いていくのか!? それを考えていくのが戦国サバイバル大作戦なのだ。

いままで、『武将風雲録』をやってきて見つけた技やいろいろ疑問に思ったことを研究・解析し、すこしでも多くの信長の野望ファンにあのエンディングのビジュアルシーンを見てもらいたいというのがこの作戦のテーマなのだ。いかに生きぬくか、いかに早く天下を取るか、まさに戦国時代はサバイバルゲームそのものなのだ。

諸国の戦国大名たちが天下を取ろうと狙っているのだ。一瞬たりとも気を許すことなどできないぞ。

生き抜くためのテクニックを見つけ出すことができれば強国の大名といえども恐れることなどまったくないのだ。

さあ、天下統一へ向けて作戦開始だ。用意はいいか?

それじゃ、始めるぞ!

はじめは1国

↑織田信長・21才。尾張国の大名だ。天下統一のためにすべてをかける。夢かなうのか

天下統一

↑史実では実現できなかった天下統一の夢を信長はついに果たした。なんという満足感だ

研究1 敵の兵糧をさぐってみる

毎年7月には、年貢によって兵糧が手にはいるのは知っているよね。当然、日本じゅうの国々が、この月に兵糧を手にいれているんだ。兵糧は石高・治水の値に影響されるから、ふだんから内政をやっていないと思ったほどの年貢を取れずに悔しい思いをすることになってしまう。そんな時、やっぱり他の国ではどうなっているのだろうと気になってくるだろう。そこで、他の国の兵糧をとことん調べてみたのだ。

やはり、コンピュータが担当する国々は非常に有利な設定になっているようだ。石高・治水をうまく上げていき、年貢もたくさん手にいれている。もちろん、強国といわれるような国々のことだけで、弱小国はやっぱりだめみたいだ。『武将風雲録』では弱小国は消えていく運命なのかもしれない。

強国を倒したい。どうするか。もちろん、たくさんの兵を持っているならなにも問題はない。敵国に忍者を送って調べていくと、ときどき兵糧を売って兵を雇ったりする時があるんだ。兵の数と兵糧のバランスがうまくとれていない、兵糧が極端に少ない、そんな時こそ攻め込むチャンスなのだ。兵糧の値を見て敵の戦略を推測する。なんとスリリングなんだろう。

天災が襲ったあとなんかも、けっこう国が乱れていたりするから、攻め込むにはチャンスかもしれない。

チャンスをいかしてこそ、ほんとうの戦国武将だ。

さあ、攻め込むのだ。

敵の戦略をさぐれ

伊勢国を忍者に探らせてみよう

かなりの兵糧を持っているようだ

内政をやっているのか、不気味だ

敵はついに兵糧を売ったようだ

天災をうける

台風が上陸した。尾張には関係ない

凶作
凶作だ。農民が苦しんでいる

こんな作戦はどうだ ● 腹がへっては戦えないぞ作戦

合戦が始まっていちばんこまることはなんだろう。

やっぱり、兵糧がなくなってしまうことじゃないだろうか。

十分に兵糧を持っていかないで籠城されたときなど、その悔しさはなんともいいようがないものだ。

敵にとっても兵糧不足になるというのはそのくらい屈辱的なことなのだ。

敵の兵糧をいつも探っていなくてはチャンスはやってこないから、忍者を送って様子はこまめに調べておくのだ。敵がなにか行動を起こすために兵糧を売りに出すか、移動させたときがチャンスだ。

しかし、そんなチャンスはめったにないだろう。なぜなら、兵糧が少ないと敵も籠城より野戦を選んでしまうからだ。このときほど籠城戦をやりたいと思うことはないぞ。

さて、敵の兵糧不足のときにうまく籠城戦にもちこむ方法を考えよう。

あまり兵糧をたくさん持って攻め込んではだめなようだ。こちらの籠城戦狙いを悟られてしまうからだ。

逃げこむことのできる国を持っていれば敵も安心して籠城することができるようだ。

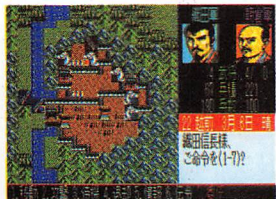
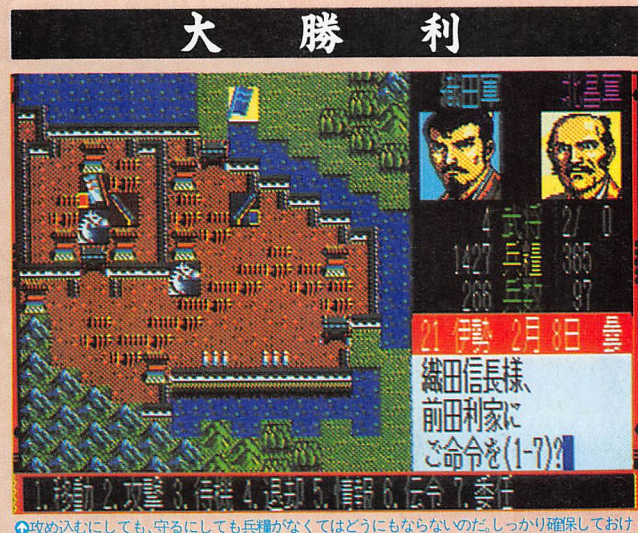
また、援軍を要請できる国があれば籠城しやすい。

こちらも、兵糧の補充計画は忘れないようにしよう。

兵糧に注意

信長も兵糧がなくては、ただの武将だ

兵糧切れでダウン寸前の信長

大勝利

攻め込むにしても、守るにしても兵糧がなくてはどうにもならないのだ。しっかり確保しておけ

研究2 外交を使いこなせ

まわりの国とじょうずに付きあっていくためのコマンドが外交コマンドだ。

外交とは敵を絞りこみ自国を有利な状況に導くものなのだ。

ここで、外交コマンドを説明しておこう。

貢物は、他国に金または茶器を贈り友好度を上げようというもの。効果は贈る金額によって変わってくるのだ。

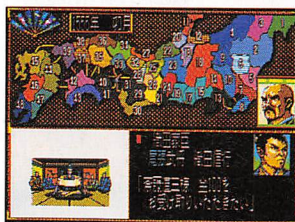
同盟は、強国に対して行うのがいいだろう。同盟が結べれば友好度が上がり、攻め込まれにくくなる。しかし、同盟を破棄されることもある。

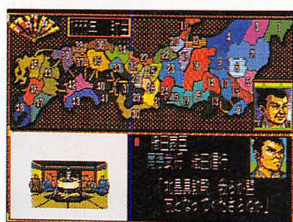
婚姻は他国の大名の姫を嫁にもらうことで友好度を上げ、親戚関係になるのだ。同盟よりは結びつきは強いのだが、これも攻め込まれないという保証はないので注意が必要だ。

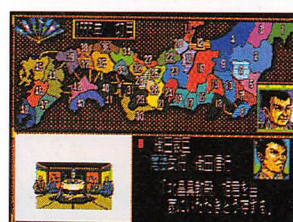
脅迫は弱小国に対し「傘下に入れ」と脅すコマンドだ。相手国が素直に従うには、相手国をかなり上回る兵力を持っていないといけないのだ。成功すると合戦を行わないで、国を増やすことができるので、かなりうれしいコマンドである。傘下にいれることができても、その国の武将の忠誠心はかなり下がっているので忘れずに上げるようにしよう。傘下に入らないときでも、相手国がこちらを恐れていれば金や茶器を贈ってくることもあるので、しつこく繰り返して行うのだ。

そして、最後が同盟破棄だ。同盟関係があると相手国が攻め込まれにくくなるのだが、同盟国の存在がじゃまになってきたら同盟破棄をしてから攻め込もう。同盟破棄をしないで攻め込むと家臣の忠誠度が下がってしまう。忠誠度が下がれば謀叛が起こりやすくなるので合戦の前には必ず同盟破棄を行なおう。

外交は政治力・教養・魅力の高い武将にやらせると成功する確率が高くなるぞ。

貢物

↑斉藤道三に貢物を送った

同盟

↑この同盟、受けるてくれるだろうか

婚姻

↑婚姻を要求してみた。姫をよこすだろうか

脅迫

↑脅迫は弱小国に行うのがいちばんいいのだ

こんな作戦はどうだ ● 友だちの輪だ作戦

まわりが敵ばかりでは安心して夜もねむれない。だから、利用できるものはなんでも利用してしまおうというのがこの作戦なのだ。作戦名「友だちの輪だ作戦」という。

この作戦でなにをやるのかといえば、合戦のときに援軍を要請できないような状況に陥れてやろうということなのだ。

まず、ターゲットにする国を決める。つぎに脅迫コマンドで敵の出方を見るのだ。貢物や姫を贈ってくるようなら、大騒ぎすることもない。しかし、強気の態度でくるようならば、いよいよ作戦の実行にかかろう。

貢物・同盟などを使い周辺国をこちら側につくようにして、敵国を孤立させるようにするのだ。調略のコマンドを使い目的の国とその周辺国を敵対させておけばより完璧だ。

準備が整ったら共同戦を要請して攻め込むのだ。合戦が始まってもあわてて動いてはいけない。頼んだ援軍が到着するまで待つのだ。援軍が着いたら、しばらくは待機のコマンドを使い援軍と敵が戦うまで待とう。

敵と援軍が傷ついてくれればそれでいいのだ。なぜなら援軍を送ってきてくれた国が弱体化すれば、その国が次のターゲットになるからなのだ。利用できるものは何でも利用するのだ。

援軍をたのんで楽勝だ

↑援軍の要請は能力の高い武将にやらせろ

↑援軍を要請されることもある

脅迫したら姫をくれた

↑脅迫したら姫を送ってきた。こんなきれいな姫ならば受け取ることにしよう

↑もう一度、脅迫してみようか

↑こんどは、貢物か。まあいいだろう

研究3 地形効果をいかせ

『武将風雲録』の地形効果をちゃんと理解しているだろうか。

マニュアルの地形効果のページをとばして読んでいるひとも結構いるんじゃないか。

しかしだ、地形効果を無視しては戦国の世を生き抜いていくことなどできはしないぞ。

相手国より兵の数が圧倒的に多いとか、鉄砲の数で上回っているとかなどあきらかに優位なのがわかるときなどつい地形効果を無視して強引に攻め込んでしまう。それが、結構むだな動きをしてしまっているのだ。

『武将風雲録』で用意されているHEXは、野戦においては山岳・平地・森・本陣など6種類、籠城戦では、堀・城壁・門・柵など7種類が用意されているのだ。

そして、そのHEXが組み合わされて多彩なマップを作り出しているのだ。

ところで、地形効果はどんな風に影響するのだろう。すべての条件が同じ2つの部隊が一方は湖上、もう一方が山地という状況で戦えば、地形効果の高い山地の部隊が勝ってしまうのだ。

本陣・本丸の敵がやけに強いのは地形効果が5もあるからなのだ。どうりで強いわけだ。

HEXは機動力とも関係が深いから待機と移動のコマンドをじょうずに使い分けるのがうまい戦闘のやり方だ。

新システム海戦

武将風雲録の新システム。それは海戦だ。木造船よりは鉄甲船のほうが強い

山あり・川あり・湖あり

信濃国は山岳ばかりのHEXだ

遠江国は平原だ。騎馬隊で駆け抜けろ

近江国には琵琶湖がある。

三河国だ。真ん中を流れる連子川

こんな作戦はどうだ ◎ 自然と仲よし作戦

地形効果をうまく利用して相手をぎゃふんといわせることができれば、うれしい。作戦名は、「自然と仲よし作戦」としよう。

部隊の移動は、機動力によって動けるHEXの数が変わってくるのだ。そのうえ、HEXは、進入に必要な機動力も設定されているから好きな所に好きなように動けるわけではないんだ。

天候や時刻によって見える範囲も決まっているから、作戦を実行するときは注意しよう。

たとえば、敵に鉄砲が大量にある場合、兵の数が同じならこちら側はかなり不利な状況におちいるのは目にみえている。だが、雨の日の多い月、たとえば6月などに攻め込めば鉄砲隊は鉄砲を使える日が限られてくるので(雨の日は鉄砲が使えない)集中攻撃でつぶしてしまうのだ。足軽隊の場合、機動力が少ないのでゆっくり鉄砲隊に近づくと鉄砲で被害を受けやすいので、機動力をためていっきに近づくのがいいだろう。

堀・川などでは、地形効果が1しかないため非常に危険だ。移動のとき、この上で止まることのないようにしなければだめだ。逆に考えれば敵を川の上に止めておけばこちらにとっては有利になるのだ。

本陣の設置場所もよく考えたほうがいいだろう。平地にポツンと設置するよりは山地に設置したほうがより安全だろう。山地がない国で戦闘するときは、森の中に設置するほうがいい。

地形をじょうずに利用するのだ

山岳では敵を追い込むのがポイントだ

騎馬隊で敵本陣まで駆け抜けろ

川沿いに鉄砲隊をかまえろ!!

鉄甲船で陸上の敵を撃つのだ

研究 調略を使いまくれ

他国を陥れ自国に有利な状況をつくるのが調略だ。忍者を使い、混乱・誘降・戦争工作といったことを実行するのだ。忍者を使うというのが、なんともかっこいいじゃないか。ただ、あまり成功しないのがつらいところではある。

混乱は、忍者を使って悪評を流し一揆を起こりやすくする一方、戦争工作は隣接する他国同士を敵対させて戦争を起こりやすくするというもの。他国同士が険険な関係になればしめたもの、もし戦争を起こしてくれれば、こちらにとっては非常にラッキーなのだ。

誘降は、他国の武将に使いを送り合戦のときに寝返りを要求する。成功すると、その武将は寝返って、こちら側についてくれるので戦闘力の高い武将に対して行うのがいいだろう。多くの金・高い茶器を送れば成功の確率は高くなるぞ。

自国を有利にするためには、調略をどんどんやりまくって、相手国をてんてこ舞いさせてやるのが楽しくていいのだ。

しかし、こんなに便利な調略のコマンドだけれど、なんといっても成功の確率の低さは覚悟したほうがいい。必要行動力が城主で90、家臣で45も必要だから失敗すると非常に痛い。軍師も「失敗は目に見えています が………」といってくる。だが、気にしてはならない。そんな風にいっていても金をたくさん送れば成功してしまうこともある。ようするに、いかに的確に情報を得て、いかにタイミングよく実行するかなのだ。

混乱

忍者を使い、混乱させるのだ

戦争工作

敵対して戦争を起こしてくれればいいのだが

誘降

誘降コマンドで寝返りを要請する。成功すれば敵は大あわてのはずだ

こんな作戦はどうだ ◎ 忍者君よろしく作戦

調略をやりまくって、やりまくって、やりまくってしまおうという作戦、それが、「忍者君よろしく作戦」だ。作戦の方法とすれば自国を有利な状況にするためには、手段を選ばないということだろうか。

合戦のときに有利な状況を作ることを最終目標とする。

まず、自国の領地が複数国あるときには、1国に対して集中的に行うということが鉄則だ。戦争工作・誘降を使いまくるのがいいだろう。

戦争工作で他国同士で戦争を起こしてくれたら、戦争終了後に攻め込むのだ。敵はかなり弱体化しているはずだ。

そして、調略で一番おいしいのが誘降だ。もし、茶器を持っているのなら贈ってしまうのはどうだろうか。戦国武将は茶器に弱いのだ。もし、合戦に勝つことができたとき、茶器を贈った武将が必要ないような能力しか持っていなければ、取り上げてしまってもいいからだ。取り上げて忠誠心が下がってしまっても、野に下ってしまえば別に被害を受けることはないだろう。野に下っても、家臣にしてくれと現れたりするから、そのときに家臣にしてやればいいのだ。

とにかく、戦闘のとき寝返ってくれるのは非常にありがたいのだ。敵の部隊のすぐそばに味方ができるんだからね。敵も驚いているにちがいないぞ。

準備

まずは、誘降で寝返りをうながす

合戦

そして、合戦だ。作戦は成功するだろうか

作戦成功

まず、鍋島が寝返った。つづいて百武がそして丸目まで寝返った。作戦は大成功だ

研究5 取引をうまく使え

取引は、堺の会合衆・今井宗久と行うことになる。この今井宗久という奴がなかなか高飛車な奴でいろいろと頭にきてしまうことがある。

たとえば、教養がないと「野蛮な方に売る品物はござりませぬ」とかいってくる。まったく許せないぞ。信長の場合、家臣はけっこう優秀だから、いいけれど優秀な家臣がいなければひと苦労である。ひどいといえば、友好度が低いと鉄砲がやたら高いということ。かんたんに手に入れることができないので悲しくなってしまう。鉄砲はそれだけ重要な兵器というわけなんだ。

でも、友好度が上がる頃には自国でどんどん製造できるくらいに国力がついているはずだ。その頃はあまり鉄砲を買うことはないだろう。

実際の今井宗久は、どうだったのだろう。あんなに高飛車に構えていたんだろうか。気になったので調べてみた。

信長と今井宗久が初めて会ったのはいつなんだろう。信長は1568年9月足利義昭とともに京に入っている。その年の10月摂津国・芥川で今井宗久は信長に初めて会ったようだ。その謁見の席で信長は、大量の鉄砲と火薬を調達するように命じたという話だ。

今井宗久が原料の鉄が必要だというと、但馬国の鉱山を押さえさせたというのだ。今井宗久を摂津国の郡の代官に任命までしているようだ。

ゲームの中のでは、高飛車な今井宗久もほんとうは、戦国武将を恐れるふつうの商人だったんだろう。なんか親しみを感じてこないかい。

さあ、友好度を上げるために取引をくりかえすのだ。

私が今井だ!!

⬆取引は今井宗久と行うのだ。友好度を上げるにはひたすら取引をくりかえすしかない

こんな作戦はどうだ ◎ 利殖で大もうけ作戦

戦いの日々もいいけれど、やっぱり金がなくてはどうにもならないのが『武将風雲録』だ。鉄砲を買うのにも製造するのにも、合戦のとき騎馬隊を出撃させるのにも金が必要になっているのだ。それならゲームの中では徹底的に金持ちになってやろう。作戦名は、「利殖で大もうけ作戦」だ。

では、どうするか。取引のコマンドのとき、米相場が表示されるだろう。0.7ぐらいから2.5ぐらいまでの間で変化しているんだ。100の米を0.7のときに売れば70の金に変わる。だけど2.5のときに売れば250になる。その差は、180にもなるのだ。

じつに、簡単な理屈だろう。安いときに(1.0以下)買って、高いときに売る。これを繰り返すだけだ。いっそのこと、戦うことを放棄してしまい、このことだけをやって楽しむという遊び方に徹してしまうのも変わっていていいかもしれないぞ。

しかし、ゲームの中とはいってもなかなかうまくいかない。ちょっと相場を読みちがえるとむだなことをやってしまうし、米を売りすぎて兵糧不足になっているときに攻め込まれたりと、けっこう苦労する。『武将風雲録』で相場のお勉強ができてしまうとは、1本で2度楽しめてしまって得をした気分だ。

もし、「利殖で大もうけ作戦」を実行して大金持ちになったら、その時点からふつうに『武将風雲録』をプレイしてみるのだ。お金のことで苦労するということはまずないだろう。

鉄砲を大量に買うことも、高価な茶器を買うこともできてしまうのだ。

ぜひ、やってみてほしい。

ひたすら利殖

⬆最初はわずかの金しかない

⬆このくらい相場が上がれば売るのだ

⬆こんなに下がるなんて買い時だ

⬆だんだん裕福になってきた。うれしい!

私は金持ちだ

⬆金さえ増え始めればあとは内政とかにも投資できるようになる。わたしは、金持ちだ

研究6 内政は必要か

『武将風雲録』を始めたとき、まずは開発コマンドから始めるのがふつうの遊び方だ。

まずは、開墾だ。7月の年貢をめざして新田開発を行い税収をアップするのだ。石高がアップすると治水が下がるので治水も忘れずに上げるようにする。治水が上がっていると台風・疫病・凶作などの天災を受けにくくなるということも覚えておいて損はしないだろう。

町投資は商業のパラメータを上げるのに使う。商業の値がアップすると1月の税収が増えるので確実に金を手に入れるには忘れてはならないコマンドだ。

技術革新は技術力を上げて金山発掘・鉄砲製造・鉄甲船製造などを行うことができるようにするコマンドだ。鉄砲が製造できれば軍備はかなり強力になることだろう。

築城は城の防御力をアップする。籠城戦のときなど、この値が重要になる。しかし、あまり考えなくてもいいだろう。

そして、最後は金山のコマンド。技術力が上がったら金山のコマンドを使い、金を掘れば臨時収入になるぞ。うれしいな。

開発は基本中の基本のコマンドだから国造りにはかかせないものなのだ。国力が上がっていく様子は、自分の分身が強くなるようで、うれしくなるんだ。

内政といえば年貢率・税金率も考えておかなくてはいけない大切なことだ。ゲームのマニュアルには40から45が最適です、と書いてある。民忠の値を下げないためには、この値を守るように心がけたほうがいいぞ。

石高日本一

石高日本一は上杉憲賢の武蔵国だ

商業日本一

さすがは摂津国。商業日本一だ

技術日本一

技術日本一は薩摩国。鉄砲でも造るか

築城日本一

築城日本一は相模の小田原城だ

こんな作戦はどうだ◎内政はしないぞ作戦

コツコツと国のパラメータを上げていくのが内政だ。じつーに、ジミでつらい作業なのだ。

1ターンで少しずつ上がっていくパラメータの値だけを楽しみにするというのも、いいだろうけれど内政をまったくやらないという遊び方もあるのだ。

内政をやらないで、ひたすら戦いのみをくりかえす。金がたまれば兵を雇い、鉄砲を買い、調略に使う。

兵糧が尽きる前に、他国を攻め米を奪う。もちろん、年貢率は100である。住民から苦情がこようが、一揆が起ころうが、そんなものは全く無視してしまうのだ。

税金も100だ。一揆が起きても何もしない。征服した国は家臣に委任してしまう。委任してしまったほうが、国はうまく治まるんだ。あとは定期的に国の様子をみて、兵糧・金が増えてきたら輸送させればいい。

実際の例で見てみよう。武将は信長だ。1555年・弥生。金をすべて使い雇えるだけの兵を雇うのだ。兵の相場にもよるが、兵は130人近くに増えているだろう。こうなれば19国に攻め込んでも楽勝だ。19国を取ったら関東に向かってがむしゃらに突き進む。今川・北条を滅ぼし関東から東北に向けて進もう。武田はてごわいので、なるべく相手にしないほうがいいだろう。

東北を押さえるまでには、武田も滅ぼしておかなくてはだめだ。越後の上杉は戦闘力も高いのでかなりの強敵だ。美濃国で斎藤道三が死んだら美濃国に攻め込もう。あとは、本願寺を倒して東日本制覇だ。この間、年貢・税金はすべての国で100にする。取った国の兵・兵糧は敵と隣接していなければ10から20残しておけば十分だろう。金・鉄砲・家臣はすべて敵と隣接する国に移動する。城主をひとりだけ国に残し、忠誠度を90以上にしておけば謀叛は起こさないだろう。そして、近畿から西日本の制圧にまっしぐら!

ひたすら戦う

ゲーム開始直後、伊勢国に攻め込む

あと1国で天下統一だ。もうすぐだ

日本統一

コツコツ内政をやっていたら、この年には天下統一はできなかっただろう

研究7 部隊の能力

『武将風雲録』でいちばんスリルがあって楽しいなって感じるのがHEX戦だろう。

とくに、野戦はほんとうにおしろいなぁって思う。敵の武将を倒す楽しみは、やった人にしかわからないだろう。

部隊は、足軽隊・騎馬隊・鉄砲隊の3つに分かれる。

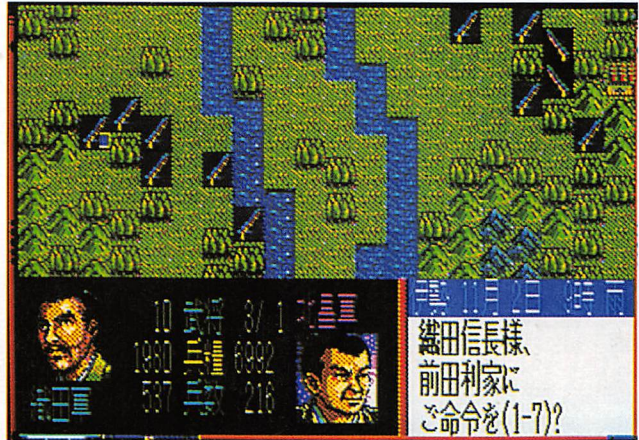
それぞれが、長所・短所を持っているから、長所をうまく使い短所を補うようにすれば、戦いも有利にすすむぞ。

部隊の強さは、兵士の数・武器・武将の戦闘力・訓練度・兵忠によって決まっているから武将の戦闘力が低い場合は、訓練度を上げておけばかなり補うことができるだろう。

鉄砲隊は、武将風雲録の中では、花形ともいえる存在だ。雨の日の無力さを除けば、ほんとうに頼りになる。近づく敵を集中攻撃すれば敵兵も闘志を失ってしまうにちがいない。

鉄砲隊を作るうえで忘れてはいけないのは、鉄砲を分散させてはいけないということだ。鉄砲を200持っていたら、50の部隊を4隊作るより100の部隊を2隊作ったほうが強力になるのだ。そして、戦闘力の高い武将になるべく多く持たせるのだ。

足軽隊のみで合戦をしかける。

騎馬隊のみだと籠城されたときに不便だ

最強部隊　鉄砲隊

これぞ、最強部隊鉄砲隊だ。あまりの凄まじさに敵の寝返りが続出した

こんな作戦はどうだ ◎ 大勢ならこわくないぞ作戦

合戦をしかけるとき相手国の1.5倍以上の兵で攻め込むと籠城されてしまう。攻めるほうにすると籠城は非常に不利なのだ。籠城されないギリギリの数の兵で攻め込むのだ。

うまく野戦に持ち込んだら、あとは分散せずに集中攻撃を原則とする。

作戦名「大勢ならこわくないぞ作戦」だ。

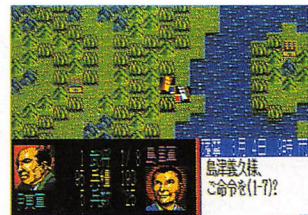
とにかく、ひとつの部隊に集中攻撃をかける。それが、敵の大将ならいちばんいい。敵もこちらの大将を狙ってくるので、大将をおとりにして敵の注意をひき、敵の本陣を攻めるのだ。うまくいけば最少の被害で勝つことができるぞ。

武将の能力を生かし、部隊の長所・短所を知ることがHEX戦においては最も重要なことなのだ。さあ、日本統一に向けてつき進むのだ。

実験 ● 武将の能力で部隊はどう変わる

同じ条件の部隊を戦わせてみる

違うのは武将の戦闘力だけだ。どうなるか

戦闘力は、島津のほうが高いのだ

同じ条件なら戦闘力の高いほうが勝つのだ

実験 ● 足軽部隊で鉄砲隊をつぶせるか

鉄砲50と足軽50が戦う。結果は……

あっというまに決着がついた。鉄砲隊強し

今度は、鉄砲30・足軽70で戦わせてみよう

鉄砲隊も2倍以上の足軽には勝てなかった

FAN ATTACK

3つのマップをすべて公開！

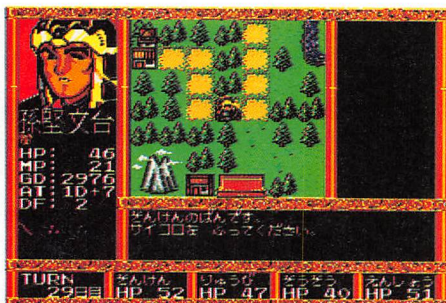
ルーンマスター 三国英傑伝

スゴロクゲームなので、早くあがることが目的だが、多彩なイベントを見ながらゆっくりプレイするのも楽しいぞ。マップを全公開するのでこのゲームを100％楽しんでくれ！

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

三国英傑伝では武将登用が勝敗のわかれめだ！

ルーンマスター三国英傑伝は三国志を舞台としたRPG風スゴロクゲームだ。プレイヤーはパラメータを持った武将を登用することにより成長する。プレイヤーの持てる武将の数は最大5人までなので、能力の高い武将はどんどん登用し、能力の低い武将はさっさとクビにしたほうがいい。ただし、在野武将は誘えばかならず配下に加えられるというわけではなく、プレイヤーに設定されている4つのパラメータとの相性によって、その武将が味方になってくれるかどうかが決まる。つねに英雄としての行動を忘れずにゲームを進めていかなければならないぞ。

これが基本画面。ゲームはRPG風スゴロクゲームだ

武将登用

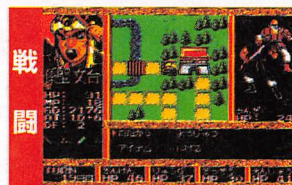
引き抜きの画面。アイテムの密書を使う

シナリオ1『黄巾の乱』での登場人物は劉備、曹操、孫堅、袁紹の4人。この4人の英雄が、黄巾賊の乱に乗じて宮中をさわがせた悪賊、董卓を討伐するのが目的だ。

シナリオ2『蜀建国』での登場人物は劉備、曹操、張魯、孫権の4人だ。巴蜀の覇権をめぐって、権謀術数をめぐらせる。

シナリオ3『三国鼎立』での登場人物は司馬懿仲達の守る魏国に諸葛亮、孫権、孟獲、雍闓の4人が覇権を争って侵攻する。

今回は各イベントごとに表にまとめたので、1度終わらせた人も存分、堪能してほしい。

戦闘

戦闘中の画面。ざことはいっても結構強い

イベント

大河の氾濫(はんらん)。イヤなイベント

共通イベント表

記号	名称	内容
梅	梅の林	ここで停止すると梅を食べるイベントが発生し、①1回休み②HPの回復③何も起こらない、のいずれかになる。
大	大河の氾濫	ダイスを振って、1か6が出るまで先へ進めない。他のプレイヤーがこのイベントを発生させると、そこへ通りかかったプレイヤーもまきこまれる。
疫	疫病	1歩ごとにHPが1ずつ減少する。金仙丹を使用するか、町へ入れば回復する。
イ	イナゴ	HPを1／2にされる。
天	天子の密詔	皇帝からの詔をうける。名声値が＋1される。
虎	虎退治	ひとくい虎と戦い、勝てば武力値が＋1される。
治	治水工事	金500を使い、賢明値を＋1する。
仙	仙人	2回休んで教えを乞う。人徳値が＋1される。
華	華陀	名医華陀より、青嚢(せいのう)の書を受け取る。以後、疫病のイベントを無効にできる。
戦	戦場跡	無残な光景を目の当たりにして、兵士たちが逃げ出してしまう。HPが10～30％減少する。
志	志願兵	1～10人前後の農民が家来にしてくれとやってくる。HPの回復ができる。
雪	大雪	ダイスを振って、6が出るまで先へ進めない。

シナリオ1 黄巾の乱

これが噂の貂蟬。パラメータが6以上になっていると王允からあずかれる

シナリオ1はこのゲームの基本ともいえるシナリオで、最も単純で短くできていて、大ボスの関門も少ない。このシナリオでやってみるとおもしろいのは、呂布を味方にひきいれられることだ。これに成功すると呂布と戦わずにすむだけでなく、その後、配下に加わってくれるので戦いがかなり有利に展開する。呂布は武将の中でもダントツに強いので戦うのと、味方にするのでは雲泥の差だ。

呂布も貂蟬を嫁にもらい大喜び。さしもの勇将も美人には弱かった

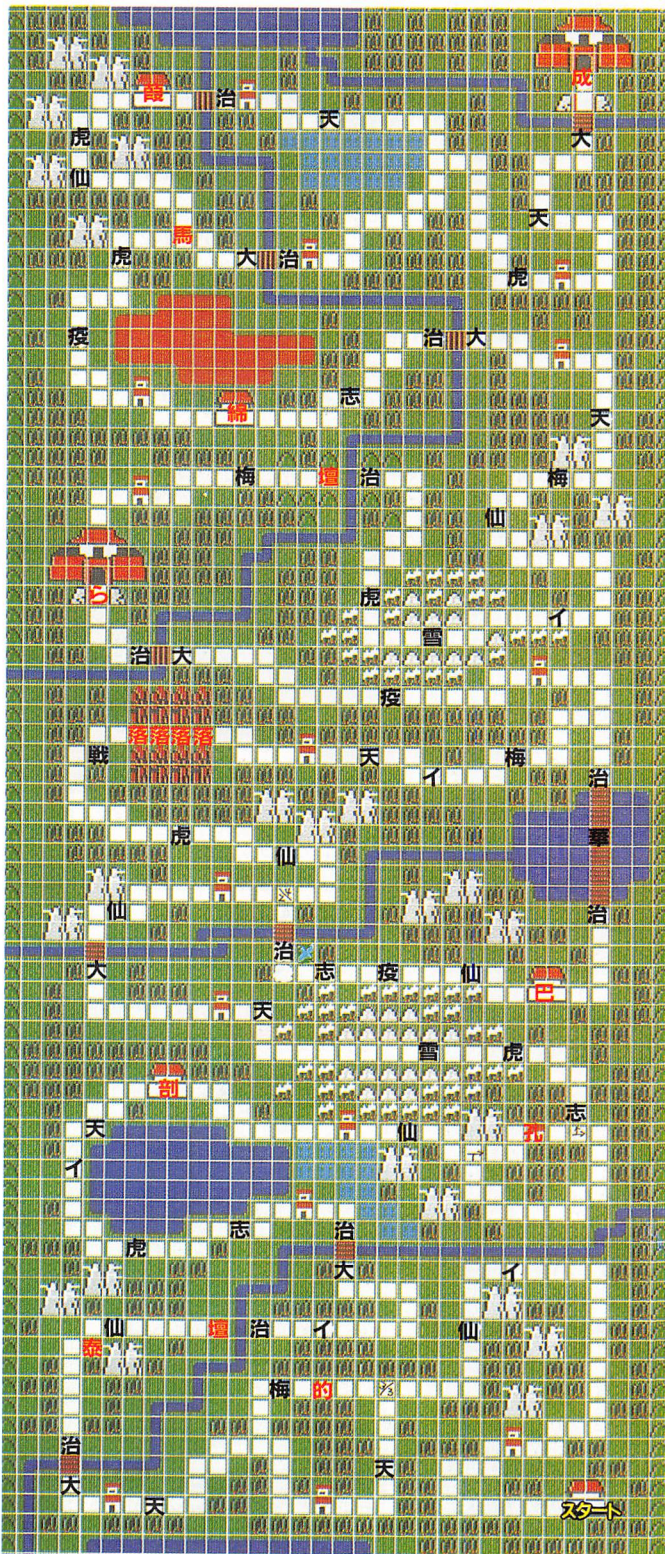
やり方は、パラメータのいずれかを6以上にして、王允の屋敷で停止する。すると貂蟬が手に入るので、あとは誰よりも早く虎牢関に着く。するとちょうど嫁がほしかった呂布は喜んでプレイヤーの軍門に下ってくれるぞ。

シナリオ1 イベント表

記号	名称	内容
青	青州城遠征	青州城を包囲している黄巾賊の程遠志を撃破に向かう。
鉄	鉄門峡	地公将軍張宝との戦い。
し	し水関	華雄将軍との戦い。
虎	虎牢関(ころうかん)	呂布との戦い。貂蟬を連れていると戦わずして通過できる。また、配下に加えることもできる。
洛	洛陽	李儒との戦闘。
貂	貂蟬	王允の屋敷で停止すると現れる。いずれかのパラメータが6以上になっていると手に入る。
長	長安の大決戦	最終決戦場。李傕、郭汜、董卓との3連戦。

※マップ上の記号の内容はイベント表をみてください。

蜀建国

シナリオ2ではなかなか順調に進ませてはくれない。なぜなら、条件を満たすまで抜けられないループ状のコースや、しくじると、かなり押し流される壇渓などが登場するからだ。

※マップ上の記号の内容はイベント表をみてください。

↑ループ状のコースを3周すると会うことができる孔明(右)。かなり心強い武将だ

シナリオ2はコースも長く複雑になり、関門のイベントも、ぐっと増えている。壇渓はアイテムの的盧(馬)を持っていると無条件にクリアできる。的盧はMAP前半で出てくるので、アイテムの早馬や、妖術の縮地法を使って速攻でいくとよい。少し進むと泰山の罠があるが、ここは強制イベントではないので、できれば避けて通りたい。

シナリオ2最初の関門、剖水関がある。ここでの楊懐将軍はかるく倒す。関門はプレイヤーの成長度合いを表すバロメータとも考えられる。負けるようではまだまだ実力不足なのだ。次は諸葛亮孔明の家をめざす。ループ状のコースを3周すると、孔明との面会が許され、仲間にすることができる。これは有名な三顧の礼から取ったのだろう。孔明はかなり有能な武将なのでぜひとも仲間にしたい。

ループを抜けて進んでいくと、わかれ道がある。上に行くと落鳳坡があり、武将を失う可能性があるし、多少遠回りなので、ここは下の道を進みたい。ただし下に進む確率は1/3なので、運をダイスにまかせるしかない。厳顔将軍の守る巴城を突破して、華陀のいる長い橋を通過すると上の道と合流する。しばらく進むと、らく城がある。張任を倒し、配下になるように勧めるが、張任の意志はかたく、主君は2人いらないとのこと。しかたなく首を切り先を急ぐ。綿竹関では李厳将軍と戦う。戦いに勝利して、こりずに配下になるように勧めてみる。今度はこっちの

↑こいつが馬超だ。手強い敵だが、戦いに勝てば配下になってくれる

誠意が通じたのか、李厳は配下になってくれた。しかし、彼の数値を見てみると、あまりたいしたことはなかった。

プレイヤーが進んでいると突然、早馬の伝令が入る。このまま進むと、はさみうちにあってしまう可能性があるとのこと。馬超の待つ葭萌関に向かうのであった。

シナリオ2 イベント表

記号	名称	内容
壇	＊壇渓	ダイスを振り、1、3、4、6がでれば通過できる。それ以外の目が出たときは下流にながされる。アイテムの「的盧」を持っていれば無条件に通過できる。
泰	泰山の罠	この一帯で停止すると10〜30のダメージを受け、山賊との戦闘になる。
孔	＊孔明の出廬(しゅつろ)	ループ状のコースを3周したら諸葛亮孔明を仲間にするチャンスが与えられる。誰かが孔明を仲間にした後ならば、ただちにループを抜けることはできる。
落	落鳳坡	ここで停止すると配下の武将いずれか1人を失う。1人も部下を持っていないときは発生しない。
剖	＊剖水関	楊懐将軍との戦闘。
巴	巴城	らく城への近道。厳顔将軍との戦闘。
ら	＊らく城落城	張任将軍との戦闘。
綿	＊綿竹関	李厳将軍との戦闘。
馬	＊馬超進撃	誰かが馬超を倒すまで、葭萌関へのコースをとらされる。
葭	＊葭萌関	馬超将軍との戦闘。
成	＊成都(せいと)	最終決戦。蜀主劉璋との戦闘。
的	的盧(馬)	手に入れると、壇渓のイベントを無条件にクリアできる。

表の中の＊マークは強制イベントです。

※マップ上の記号の内容はイベント表をみてください。

シナリオ3 三国鼎立

↑冀城の姜維。ゲームの序盤なので、きついかもしれないが、勝つと配下に

3つのシナリオの中で、最も長く難しいのがシナリオ3だ。

シナリオ3は4人のスタート地点がそれぞれ異なり、合流地点に最も近いのが雍闓(ようがい)で、その次が孫堅、諸葛亮、孟獲の順になっている。分岐がかなり多く複雑なので、ゴール付近では先頭とビリとではかなり差がついているはずだ。

まずは鳳鳴山(ほうめいざん)で韓徳(かんとく)と戦う。わかれ道があるので戦わないで進むことができるが、大ボスを倒すと人徳、知力、武力、名声の4つのパラメータがアップするので、できればつねに先頭をいくようにして、大ボスと戦ったほうがいい。また、村人たちの頼みは、できるだけうけたほうがいい。シナリオ3は先が長いので、最初のうちに、魅力を上げとかないと武将の登用のときにことわられ、後で困ることになってしまうからだ。

↑こいつが鉄車隊のボス越吉元帥だ。HPを残しておかないとつらい

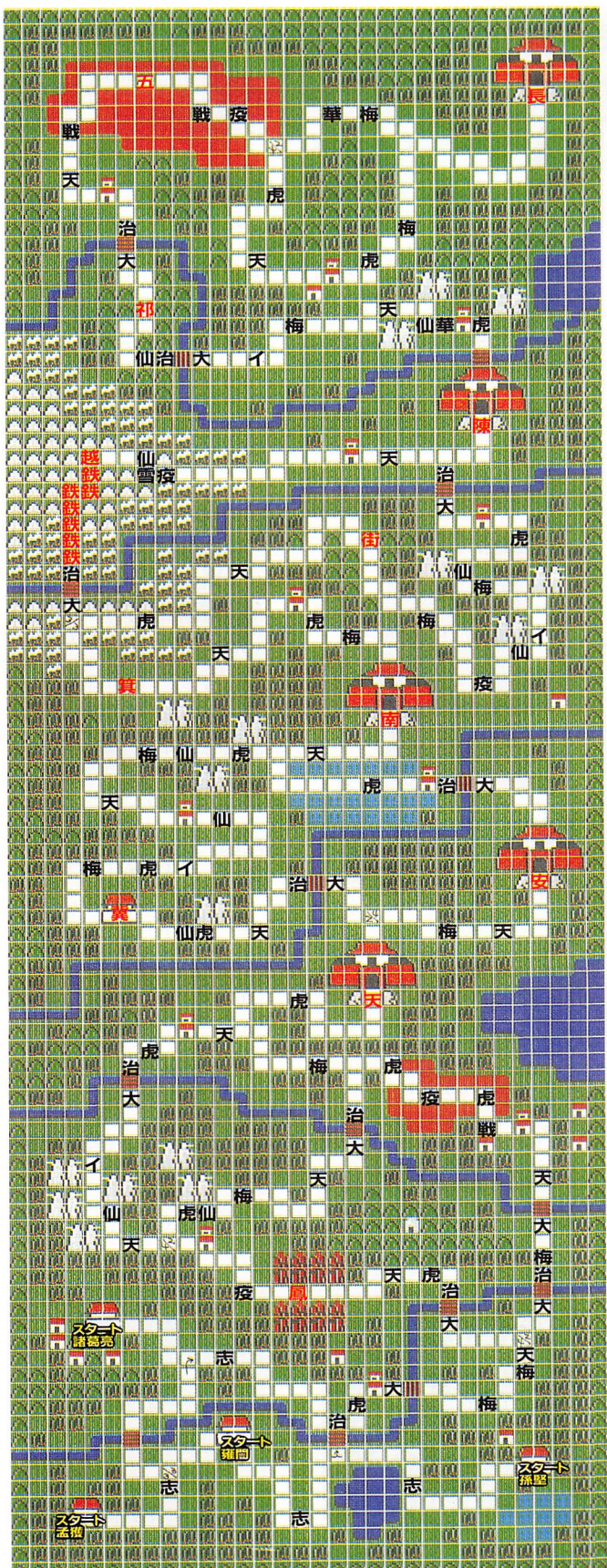
天水城(てんすい)で馬遵(ばじゅん)将軍を倒すと、またわかれ道になる。右に進めば崔諒(さいりょう)将軍の守る安定城。左に進めば姜維(きょうい)が守る冀城(きじょう)がある。ここでは姜維の冀城に行ったほうが断然おトクだ(もっとも自分の意志で進めるわけではないが)。なぜなら姜維は戦いに負けた後、配下に加わってくれるからだ。

次々と関門を撃破していくと、シナリオ3のやま場、鉄車隊の集団との戦いになる。こいつらは他の国の人間なのに、わざわざ魏(ぎ)の頼みで、助っ人に来たという暇なやつらだ。しかもボスの越吉(えっきつ)元帥を倒すまで何度でも発生するというしつこいやつらだ。こいつらを倒す実力があればきっとゴールまで順調に進むことだろう。

↑西羌国の鉄車隊。ボスを倒すまで何度でもしつこく発生する

シナリオ3 イベント表

記号	名称	内容
鳳	＊鳳鳴山の戦い	韓徳将軍との戦闘。
天	天水城	馬遵将軍との戦闘。
安	＊安定城	崔諒将軍との戦闘。
冀	＊冀城	ここで勝利すると、姜維が配下につく。
南	＊南安城	夏候楙(かこうも)将軍との戦闘
祁	＊祁山(きざん)	張郃(ちょうこう)将軍との戦闘。
鉄	鉄車隊	越吉元帥を倒すまで、何度でも発生。
越	越吉元帥	戦闘に勝利すると、鉄車隊が発生しなくなる。
陳	＊陳倉城	郝昭(かくしょう)将軍との戦闘。
街	＊街亭	ここで止まるとターンごとに兵力が3減り、1または6が出るまで足止めを食らう。何度でも発生する
箕	＊箕谷(きこく)	曹真(そうしん)将軍との戦闘。
五	＊五丈原(ごじょうげん)	司馬懿仲達との戦闘。
長	長安	最終決戦場。司馬昭、司馬師との連続戦闘。

表の中の＊マークは強制イベントです。

FFB ファン ファン ボックス

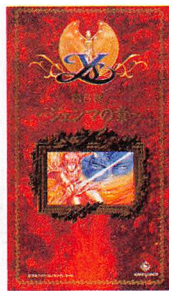
春が終わったと思ったら、あっという間に夏がきてしまった。そう、夏のイベントの季節なのだ。今回はCGの募集や、各会場での『MIDIサウルス』の演奏と、ギンギンギラギラの熱いノリだぜ！

MUSIC あつい夏もこれで涼しく 最新GM情報

7/21 ストリートファイターII

4年前に発売された格闘アクションの続編として人気沸騰中の、『ストリートファイターII』の攻略ビデオ。作品は、最近ありがちなガイド・ビデオ的なつくりを一蹴し、天才プレイをリアルタイムに収録するという、初心にもどった構成にしてある。8方向レバーと6つのボタンから繰り出される多彩な技を、プロ・ゲーマーがどのように使いこなすのか。この技を盗めば、1コイン・クリアも夢じゃない
※60分カラーステレオHi-Fi5800円。（ポニー）

7/5 OVAイース第6巻「ジェンマの章」

不気味にそびえるダームの塔。アドルはゴーバンとドギの協力を得て、いよいよ塔に侵入する。残るイースの書は魔物に捕らえられたルタの持つジェッマの書と、ダルク・ファクトの持つファクトの書だ。想像を絶するトラップがアドルの前に立ちはだかる。そして、ついにファクトの策略どおり、ミネアの町に向けて魔軍が動き始めた。それぞれの思惑とともに、物語は急展開を見せる。
※30分カラーステレオHi-Fi4500円。（キング）

7/5 プレ・プリマII

本格的なニューエイジ・ミュージックとして確立をみた、話題のコンセプト・アルバム第2弾。今回は「南の島」をイメージして制作された。前作では、冬をイメージしたしっとりと落ち着いた曲を披露し、作曲家の三枝成彰氏からも「音の画集」という素敵な讃辞を得ている。今回はイメージが夏なので、多少元気なサウンドになるとのこと。しかし、アコースティックなサウンドはゆずることなく、心にうるおいを与えてくれるものと期待している。原曲は、『イースI～III』『ザナドゥ』『ソーサリアン』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』から抜擢。
※CD3000円。（キング）

7/21 THAT'S ATARI MUSIC

今まで出なかったのが不思議議だが、ついにアタリのGMアルバムが発売される。アタリ・ゲームズ社は、米国ロサンゼルスに本社をかまえるコンピュータ・ゲームの老舗メーカー。制作担当氏によれば、「アルバムの前評判は上々だが、特に25歳以上の人の反応がすごくイイ」という話だった。やはりその世代の人は、アタリのゲームで青春時代をエンジョイしたのだろう。収録ゲームは『マーブルマッドネス』『ランパート』『ピーターパックラット』『ピットファイター』『レース・ドライビング』。すべてオリジナルで収録。
※CD2500円。初回特典として、B2ポスターを用意。（ポニー）

7/21 パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI

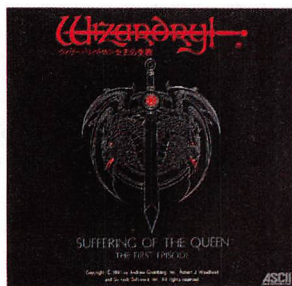
あの日本ファルコムのRPG『ソーサリアン』が、3回シリーズでアルバム化されることになった。今回は、その第1弾。CD2枚組で、1枚は3人の新進アレンジャーによる打ち込みアレンジ、もう1枚はいろいろなバリエーションを収録した。バリエーション・ディスクのほうは、ポップス風のボーカル・バージョンを3曲、チェリストの溝口肇氏によるニューエイジ・ミュージックを3曲、元WOW－WOWのキーボーディスト厚見玲衣氏によるスーパーアレンジ・バージョン、米光亮氏によるスーパーメガミックス、という内容になっている。
※CD2枚組3800円。（キング）

8/25 ロイヤル・ブラッド

光栄の新作ファンタジー・シミュレーション（ファミコン）のアルバム化。GMの作・編曲はカルト的なサウンドが持ち味のmidoriが担当。シンセサイザなどのデジタル楽器と、バイオリンなどのアナログ楽器の融合を得意とする2人組のユニットだ。今回のアルバムでは、全編ファンタジックなサウンドを提供している。ロック調の曲も何曲かあったが、やはり魅力はネーチュアリズム的なやさしさに満ちた曲の数々。ときに見せるエスニック風のフレーズが、大陸的な壮大さと幻想的な音の空間をつくり出してくれる。
※CD2900円。
（発売：光栄／販売：ポリドール）

●会えなかったおじいちゃん／5月号で子どもの瞬間芸を教えていただきましたが、おじいちゃんは家にいなくて会えませんでした。もしかしたら「ケサ」を来て「つえ」を持っている孫と、となりでクラッカーを持っている息子（主人）を窓から見てドアをあけられなかったのかもしれません。（岡山・佐々木昌江）
⇒ちょっと熱い思いをしてもらってコンスタンチンくんというアレでしたね。ほんとうにやらなくてよかったです。（バ）

7/21 ウィザードリィ外伝Ⅰ ～女王の受難～

ゲームボーイ版『ウィザードリィ』の音楽集。ソフトとの歩調合わせでのびのびになっていたが、ようやく発売にこぎつけた。ファミコン版では羽田健太郎氏が作曲を担当していたが、今回は藤原いくろう氏が担当。藤原氏は、このアルバムでもアレンジを受け持ち、演奏にも参加している。アレンジ・バージョンは11曲収録。ほか、アスキーのゲーム・スタッフの参加を得て制作された、オリジナル・サウンド・メドレーとSEコレクションも収録している。オリジナル・サウンドの全曲楽譜がつくという特典も見逃せない。
※CD2600円、テープ2300円。
（アポロン）

7/21 765MEGA-MIX

ちょっと前のナムコのヒット・ゲームを、はやりのハウス／メガ・ミックスでダンサブルにアレンジ。ナムコ・スタッフがアルバム制作に全面協力してくれたというから見モノだ。アレンジは、GMアレンジャーとして売り出し中の、フェアチャイルドの戸田誠司氏が担当。気になる収録ゲームは、『源平討魔伝』『ワンダーモモ』『ゼビウス』『ギャラガ』『パックマン』『ニューラリーX』『ディグダグ』『マッピー』『ギャプラス』『妖怪道中記』。20代前半の人にはうれしいアイテムばかりだ。でも『リブルラブル』が入っていないのがちょっと残念。
※CD、テープ2000円。（アポロン）

7/25 ファイナル・ソルジャー

今年のハドソン全国キャラバンの公式認定ソフトに選ばれた、『ファイナルソルジャー』のアレンジ・アルバム。アレンジは、ジャズ・ピアニストの佐山雅弘氏が担当。打ち込みによるコンピュータ・プレイを最低限にとどめた、バンド・プレイが中心の作品になっている。ジャンル的には、フュージョンとロックがほとんどなのだが、さすがにジャズっぽいサウンドがここかしこに顔をのぞかせていた。とはいえ、もう少しオリジナリティのあるサウンドならば良かったのだが……。オリジナル・サウンドも完全収録。リーズナブルな価格も魅力の1枚。
※CD1800円。　（ファンハウス）

ゲームミュージックフェスティバル'91

まさにGM史上最大といえるイベントが、この夏開催される。ビックリするような出演バンド名を列記してみると、「カプコン／アルフライラ」「コナミ／矩形波倶楽部」「セガ／S.S.T. BAND」「データイースト／ゲーマデリック」「日本ファルコム／J. D. K. BAND」（会社名50音順）。これぞ夢の競演と呼ぶにふさわしいビッグなイベントだ！
●開催日：7月30日・31日
●開演：午後5時
●会場：中野サンプラザ（東京）
●チケット：1DAY3000円、2DAYS5000円（7月10日発売開始）
※「各社新譜情報」最後尾に補足情報を掲載。合わせて見てね。

↑5月のS．S．T．のコンサート風景。彼らを含め、各バンドのサウンドに期待！

各社新譜情報

★キングレコード
〈8月5日〉……●OVAイース第7巻「ファクトの章」⇒イースのオリジナル・ビデオ・アニメ。30分4500円。
〈8月21日〉……●J. D. K. BAND 2nd ⇒日本ファルコム専属バンドのソロ・アルバム第2弾。●パーフェクト・シミュレーションVOL. 3⇒アーケード版シューティング『ナイトストライカー』のビデオ。詳細未定。●パーフェクト・シミュレーションVOL. 4⇒アーケード版アクション『ワルキューレの伝説』のビデオ。詳細未定。●（仮）ゴエモン音頭⇒三橋美智也氏の歌う、スーファミ版『がんばれゴエモン』の音頭。シングルCD。価格、詳細未定。
〈9月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンⅡ（日本ファルコム）⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。CD3800円。
〈10月頃〉……●（仮）がんばれゴエモン⇒スーファミ版のGM集。フルCD。価格、詳細未定。
〈11月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンⅢ（日本ファルコム）⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。
〈10・11月頃〉……●（仮）ファルコム・ボーカル・セレクション⇒日本ファルコム作品のボーカル曲を10曲程度収録したベスト盤的アルバム。すべて新録音だが、新曲だけでなく旧曲も予定。価格、詳細未定。

★ポニーキャニオン
<8月21日>……●コットン（セガ、サクセス）⇒かわいい魔法使いの少女コットンを主人公とした、新作ファンタジー・シューティング。今回は音楽集だが、グラフィックがキレイなゲームなので、ビデオ化もお願いしたい。CD1500円。●サンダーゾーン（データイースト）⇒派手なグラフィックとハードな演出でせまる、新作アクション・シューティングのアルバム化。CD1500円。●ストライクファイター（セガ）⇒『G-LOC2』というべき色合いの、新作シューティング。CD1500円。●テレビゲームの歴史（カプコン編）VOL. 2⇒『アレスの翼』『サイドアームズ』『戦いの挽歌』『ラッシュ&クラッシュ』『ストリートファイター』。1986年～87年度作品を収録。VHS30分カラーステレオHi-Fi3800円。

★ポリスター
<9月25日>……●ドラゴンナイト（ビデオ&LD）⇒エルフの美少女ゲームのオリジナル・アニメーション。45分カラーステレオHi-Fi7800円。
<9・10月頃>……●マージャンクエスト⇒タイトーの新作麻雀アーケードのアルバム化。CD2400円。
<10・11月頃>……●スーパーリアル麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★アルファ
古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDを制作中。ゲーム使用曲だけでなく、書き下ろし曲も収録予定。シンセだけでなく生楽器も使用する。

★徳間ジャパン
<発売日未定>……●大魔王ZARK伝説⇒J&UのPCエンジン版アクションRPG。オリジナルとアレンジを収録。作曲は中村泰士氏。
――以下は、今後アルバム化予定のゲーム。『ジノーグ』（メサイヤ／メガドライブ版シューティング）、『ラングリッサー』（メサイヤ／メガドライブ版シミュレーション）、『ヘッドバスター』（メサイヤ／ゲームギア版シューティング）、『カオスワールド』（ナツメ／ファミコン版RPG）、『茶々丸パニック』（ヒューマン／ゲームボーイ版アクション）、『エメラルド・ドラゴン』（バショウハウス／パソコン版RPG）。

★メルダック
『忍者龍剣伝』と『双截龍（ダブルドラゴン）』のオリジナル・ビデオ・アニメを制作中。45分カラーステレオHi-Fi。詳細未定。

★東芝EMI
<8月7日>……●マスター・オブ・モンスターズ⇒東芝EMIの、メガドライブ初参入シミュレーションをアルバム化。

★光栄
<9月25日>……●ベスト・オブ・光栄VOL. 2⇒文字どおり光栄のサウンドのベスト盤。CD2700円。

★ビクター音楽産業
9月ぐらいに1タイトル出す予定で進行している。詳細は未定だが、ナムコ作品には間違いない。

◆ゲームミュージック・フェスティバル 91補足情報
開催日によって出演バンドが違うので注意！ 30日（火）は、ゲーマデリック、S. S. T. BAND、J. D. K. BAND、31日（水）は、アルフライラ、矩形波倶楽部、S. S. T. BAND、それぞれの出演となる。
【チケット取り扱い】グローバルエンタープライズ☎03-3496-1341／チケットぴあ☎03-5237-9999／チケットセゾン☎03-5990-9999※ぴあとセゾンの扱いは1DAYのみ。
※このコーナーに対するご意見・ご感想をお聞かせください。アルバム化してほしいゲームなどでも結構です！

掲示版

●「さあ応募しなさい」応募要項＝官製ハガキに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったコーナー、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFBさあ応募しなさい」係まで。●また、FFBへのご意見、ご希望、ご質問などもお寄せください。

●輝く2本指／4月号の幸せな奥さんのLINKS友達のうちの1人です。わたしはいまだ1人ですけど。MSXに理解のある女性探しています。高校生くらいならLINKSにいるんですけどね。もっともっと早くにMSXを知ってればよかったのに。どっかにおらんかなあ。（広島・みっちー）⇒まあ、みっちーはお寿司屋さんではありませんか。輝く2本指というヤツですね。あまり意味はありませんが寿司職人というのがうれしいのでテレカあげます。（バ）

7月号当選者ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「ウィザードリィ3」「ピンクソックス4」「ピーチアップ8」をのぞくすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

EVENT 電遊フェスティバル

またまたイベントの季節がやってきた。勉強に遊びに忙しいことと思うが、友だちを連れて、あるいはガールフレンドを連れて、今回もぜひ参加してほしいぞ。詳しい日程は右の表をみるとして、内容を紹介しよう。

まず、新作ゲームの展示。これはいまのところ内緒。だいたい想像がつくと思うけど、なんせ新作だからね。それと自作CGの募集とプリントアウトサービス。自分で描いたCGを当日会場に持ってきてほしい。ビデオプリンタでバーンとプリントアウトしてもらえる。さらに、優秀な作品の作者にはステキなプレゼントが用意されている。前回のイベントではターボRとかもらった人もいたから、参加しない手はないね。それから、ラジコンのレース大会もある。これも魅力たっぷりの企画だね。そうそう、また各ソフトハウスの人のステージや「MIDIサウルス」の演奏もある。この秋の動向に興味がある人は、ぜひ行ってみよう。

イベント日程表

地 域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札 幌	そうご電器 YES SAPPORO(5Fイベントホール)	7月30日(火)	10:30～17:00	011-214-2850
東 京	東京パーン(イベントホール)	8月19-20日(月-火)	10:10～17:00	03-5388-6096※
名古屋	栄電社テクノ名古屋 特設会場	8月6日(火)	10:00～17:00	052-581-1241
大 阪	上新電機 J&Pコスモランド	8月3-4日(土-日)	10:00～18:00	06-634-3111
広 島	ダイイチ パソコンCITY(4Fイベントホール)	8月25日(日)	10:00～17:00	082-246-4343
福 岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	7月23日(火)		092-781-7131

●開催時間はすべて予定のもの。なお、※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。

EVENT 天使たちの午後サイン会

先月号の最新GMコーナーで紹介した「天使たちの午後」のCDの発売を記念して、CDに登場した声優さんたちのサイン会が開かれる。クミ役の山崎和佳奈さん、マリ役の小倉美貴子さん、ユミコ役の嶋方淳子さんの3人が当日来てくれるという。

開催日は8月4日(日)。場所は東京池袋の東武百貨店池袋店の7階家電売り場のSOFBOXコーナー。時間は午後2時から。そして、なんと先着400名に「くりぃむレモン」のROM(MSX1版)がプレゼントされる。これは特別に制作されたゲームで、どこにも売っていない。美少女ものの先駆けとなった「くりぃむレモン」のゲームと聞いただけで、ほしくなったでしょ。そういう人は会場までかけつけてほしい。内容などの問い合わせは☎03-5397-8686SOFBOX(ソフボックス)まで。

↑どこにも売っていないROM版の「くりぃむレモン」。先着400名にプレゼント

BOOK コンピュータRPGの作り方

本誌のゲーム制作講座でも、先月ちょっと宣伝していたが、飯島健男氏のRPGの作り方の本が発売になった。この本では、コンピュータで作るRPGに限っているのが特徴だ。コマンドの組み方、パラメータの設定、画面表示のデザインと方法、そしてイベントの配置の仕方など、コンピュータならではの方法論が書かれている。もちろん、世界設定の仕方から、アイテムや魔法のバランス、システムの作り方に始まってモンスターや種族の話など、細かなもののカタログ的な説明もなされている。将来、あるいは近々ゲーム・デザイナーになることを考えている人にはきっと役にたつに違いない。もちろんRPGファンにも。

発行/マイクロデザイン出版局、定価1900円(税込)。

←「コンピュータRPGの作り方～世界設定・システム編～」飯島健男&パンドラボックス・マイクロデザイン出版局

PRESENT さあ応募しなさい

今月のプレゼントは3つ。テレカにTシャツにバッジ、と貴重なモノばかり。どれにするかよーく考えて応募してよね。

●もものきはうすから

①「ピーチアップ総集編」のテレカ……5名様

スカートをはねあげてニッコリ笑うあの子がかわいい。使ったあと捨てるなんてもってのほかだ。

●日本コロンビアから

②「ダーク・ウォーター」のTシャツ……3名様

「大魔王シャザーン」などのアニメ作品で有名なハンナ・バーベラプロダクションと、日本コロンビアが協同制作したオリジナル・ビデオの発売を記念したTシャツ。水の惑星マーを舞台に、主人公レンが自分の星を救うため13の秘宝を求めに大海に旅立つ、というお話だそうである。

●ボーステックから

③「銀河英雄伝説」のバッジ3個セット……10名様

銀英ファンには見逃せないバッジ。発売になったばかりのDX kitを楽しんでいるうちに、さらに深く銀英の世界に誘われていくのだ。

しめ切りは、7月31日。発表は9月8日発売の10月号の欄外で。応募方法は23ページ(前ページ)の欄外を参照のこと。

←真夏の少女といったイメージのピーチアップ少女テレカ。もち50度数

←プレゼントはTシャツのみ。右下のビデオはあくまで参考なのだ

→おなじみ銀英のヤン、ラインハルト、キルヒアイスの三人衆。彼らのやるせない視線がいいんですねぇ

応募券 FFB⑧

アンケートハガキより

●実物が見たい/アラ!(のり佃煮)、塩っぺ(塩ふき昆布)、ヤーダ(昆布佃煮)、花も(播磨もろみ)、ワンデー(惣菜)、ベラボー(生菓子)、ニギー(寿司・弁当)、ヌーボー(惣菜・生菓子)。ユニークな食品づくりを目指すブンセン株式会社。(大阪・田中大輔)⇒これはなにかの切り抜きを貼ってきたものですが、そのままお見せできないのが残念なほど素敵なロゴの数々です。ぜひ実物が見たいのでブンセンの方よろしく。(バ)

おはなしこんにちわっ

●6月号ではありがとうございました。PP−Mです。それにしても100個も書いたでしょうか。30個ほどだったと思います。ひまをもてあました郵便局の人があと70個書いたのかもしれません。(京都・PP−M)

それは郵便局員に対する差別とすると、戦況厳しくなるなか、敵性語として名前を「須田博」に変えられた、ロシア人の“スタルヒン投手”くらいかわいそうだぞ。

●「スーパージョッキー」で土居まさるが司会だったころ、“奇人変人”で鼻にコーヒー牛乳を入れて左目からコーヒー、右目から牛乳を出す人が出ていましたが、その人の消息を教えてください。(富山・高橋努)

それは色のついた話だなあ。

ちなみに、その番組のタイトルは「TVジョッキー」で、飲んだのはコーヒー牛乳ではなく、ふつうの牛乳だと記憶しているが、忘れちゃならないのが土居まさるはヘビが嫌いということと、黄色いギターと児島美ゆきの体はエッチといったところか。

●わが母校、しののい高校の生徒会誌にのっていたものです。
かきたくねえ／されど続ける／この右手／昼夜をとわず／上下に動く
わかる人はわかると思います。(長野・山岸利忠)

このごろ1日100回くらいかかってくるエッチな電話にとてもマイっているが、片手で受話器をもって片手は上下に動いていると思われるぞ。

引田くん、いまならまだ許してやってもいいが……。

●智ちゃんとっても困ってます。内科検診のとき、かならず笑ってしまうことなんです。冷たい聴診器が触れたとたん、脳裏にとんでもくだらないことが浮かんできて、笑わずにいられないのです。(茨城・酒出智ちゃん)

主婦とあるがほんとうか。あくまでも智ちゃんといいはっているが。

わたしも先日たいせつな接待の最中に、突然「マンボNo.5」が流れてきたので笑いそうになってしまったぞ。会話のあいだの沈黙に絶妙にスリこんでくる「ウーッ」はきくぞ。

●バボは泉麻人だ。(北海道・藤浦康也)

ということはわたしも佐良直美の髪型にしなくてはいけないと見た。

●「ポンキッキ」の国際化が目立つなか、先日の「にこにこぷん」では、ポロリが「3歳からでは遅すぎる」という知能テストで成績がよかったので、賞品の英会話セットをもらっていた。ところで、高校近くの「弁当こけし」のシャッターにはしっかりとスプレーで、「でんどうこけし」と書かれている。(東京・菅原竜治)

菅原は、いつポンキッキやにこにこぷんを見ているのだろうか。

ところで、旅行の土産に「こけし」などを買ってくる人がいるが、あれはじつに迷惑だ。

●Mフェスで北根嬢をたらしこんでテレカをもらったが変なイラストでがっかりした。(北海道・Julius山口)

おまえのような人間を恩知らずというのだ。

しかし、わたしもほしくないぞ。

●ポンテアックのファイアーバードを買いました。ナイトライダーの気分で最高です。(大分・中野詳司)

まさか話しかけてないだろうな。

それではまた。バボだった。

イラスト講座

⊖千葉県・へべれけ⇩昔作ったことがあったのでこれを見て挑戦してみたが、本来簡単なものが、ヒジョーに解りにくい。15分かかったぞ。3次元のものを平面で表現する手法を身につけるように。4色刷りをナメるな(ノミヤマ)

⊖大阪府・J−PANDA⇩文字だけ音読みするととんでもないが、これも「エログロ路線」といえるのだろうか。3コマ目と4コマ目の間の出来事は若者の想像力を喚起するだろうが、リアルな筋肉にスケベ心も消し飛ぶぞ(ノミヤマ)

BABO'S わたしにきくか!?

Q バボさん、僕はいま、人生のわかれ道で2か月ほど迷ってます。人生の先輩としてアドバイスをお願いします。(静岡・村木紀之)

A 民主主義の世の中に、遊びを知らないバカがいる。なにを迷っているというのだ。どうやら村木は学生でも職人でもない16歳ということらしいが、人間どんなに壁にあたっても抜け穴があるものだ。わたしが小学生のころはロックの女王スージークアトロが毎年のように日本に来ていたが、あんまり来るので日本に住んでいるんじゃないかと思ったが、菅原洋一と御共演のグラシェラ・スサーサにも疑いをかけていたところ目黒のパチンコ屋で見かけたとの話を耳にした。ぜんぜん関係ない話だが、書きたかっただけだ。すまない。しかし村木もこの2人のようによその国へいくのもよいかもしれない。ちがう自分になるのだ。サンリオピューロランドのケロッピになるというのはどうだ。しかし悩むヒマがあるなら働け。

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで(住所は93ページの「掲示板」参照)。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座。⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

アンケートハガキより

●フムフム／基礎的なものを連載し、ひと区切りついたら本として出したらよいと思う。実用として使いたいと思っているが、データベース以外になかなか利用できない。MSXにこだわってみたいと思っている。(徳島・小柴康)⇒なかなか淡々と真面目に読んでしまって、裏を見たら開業医師43歳とあるのでフムフムと思っていたが、ほしいプレゼントはピンクソックス5だった。いえ、べつにいいんですけど。(バ)

オリジナル合成音を作りたい人に

BASICピクニック

#26 FM音源の音色合成をめぐって

前回に引き続き、今回もFM音源について。魅惑の音色作りの仕組みから、音色データの構造を探り、音色の視覚化に挑戦してみた。

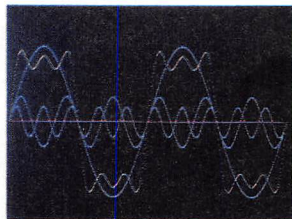
*1 FM FrequencyModulation(フリーケンシー・モジュレーション：周波数変調)の略。ことばはむずかしいが、音の場合、音の高さを微妙に揺れ動かすことになる。揺れがゆっくりしている場合は、ビブラートになるが、それが高速になると、波形そのものが変質し、新しい音色に変化していく。ちなみに、このFM合成方式を発明したのは、アメリカのジョン・チョウニング博士。

*2 ジョセフ・フーリエ Joseph Fourier 19世紀フランスの数学者・物理学者。数学的にいうとすべての周期的関数は、サイン関数の組み合わせに変換できることを証明した。この変換のことをフーリエ変換という。ちなみに、人間の三半規管は、音をフーリエ変換しているらしい。

*3 蟹のカノン フリードリッヒ大王に与えられた主題をもとにした、J．S．バッハ『音楽の捧げもの』に収められているカノン。一般に、主題を逆から演奏していくカノンを「蟹カノン」というらしい。このあたりの話についてくわしくは、『ゲーデル，エッシャー，バッハ／あるいは不思議の環』(R・ホフスタッター著／白揚社)にコンピュータや数学の話とおりまぜながら書かれている。

*4 OPLL ヤマハの開発したFM音源チップでMSX－MUSICに採用されているもの。

FM音源の音色はどこから来たのか

そもそもFM[*1]音源とは、なんなのか。ラジオのFMとFM音源は、直接の関係はないが、この2つのFMは、どちらもFrequency Modulation(フリーケンシーモジュレーション)の略で、日本語に訳せば「周波数変調」。ある意味で、おなじ方式なのだ。

↑サイン関数が合成されて大きな方形波に

周波数とは、周期的な振動が1秒間にくりかえされる数のことで、単位はヘルツ(Hz)。

音叉(おんさ)の音は、基準音のラ(A)で、周波数は440ヘルツ、これは、音叉が1秒間に440回振動することを意味する。だから、音叉のまわりの空気も440ヘルツで振動し、空気を介してラの音がまわりに広がっていく。

この周波数を時間的に細かく変化させるとさまざまな音色が出てくる、というのがFM音源の考え方なのだ。

■サイン波の合成

音色の母は、波形である。

さまざまな音はさまざまな特徴のある波形を持っている。波形はすなわち音源となるものの振動のパターンだ。極端な話、オシロスコープで見られるような波形とまったくおなじパターンでなにかを震えさせることができれば、そこからはバイオリンやフルートやハープの音などあらゆる音が出てくることになる。しかし、現実にはそんなことは無理だ。

ところが、どんな複雑な波形

リスト1：サイン波を合成して方形波を作る

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 7:DEFINT A-X
20 D#=ATN(1)*4/128:V=80:SY=100
30 LINE (511,100)-(0,100),8
40 FOR X=1 TO 511:Y=0
50 FOR I=0 TO 2:P=2*I+1:Z=V/P*SIN(X*D#*P
):PSET(X,SY-Z),4:Y=Y+Z:NEXT
60 PSET(X,SY-Y):NEXT
70 GOTO 70
```

リスト1のプログラム解説

●行50が重要。変数Zは、中心線(Y座標100の水平線)からの距離をドットで表し、それぞれの単純なサイン波の振幅(強さ)を表す。Iのループのなかで、毎回、大中小の3つのサイン波をたどるドットをかくのに使われつつ、合成波をかくための変数Yに次々に加えられていく。

※今回の記事のプログラムを実行するには、MSX2(VRAM128K)以降でMSX-MUSIC(またはMSX-AUDIO)が必要です。

リスト2：音色を重ねてバッハを演奏してみる

```
10 CLEAR 700:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
20 CALL TEMPER(4):DEFINT A-Z
30 A$="{CE-}{GA-}{<B&BR>G&}{GG-&G-F&}{FE
&EE-&}{E-DD-C}{<BG>CF}{E-D}{CE-}{GFG>C<G
E-DE-}{FGA-B->C<E-FG}{A-DE-FGFE-D}{E-FGA
-B-A-GF}{GA-B->CD-<B-A-G}{AB>CDE-C<BA}{B
>CDE-FD<G>D}{CDE-FE-DC<B}{>C<GE-C}"
40 L=LEN(A$):FOR I=1 TO L:C$=MID$(A$,L+1
-I,1):C=ASC(C$):IF C>64 AND C<83 OR C=38
 THEN B$=B$+C$:NEXT ELSE IF C=45 THEN B$
=B$+MID$(A$,L-I,1)+C$:I=I+1:NEXT ELSE B$
=B$+CHR$(C+2*SGN(124-C)*SGN(61-C)*SGN(10
0-C)):NEXT
50 T$="T144L1":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$:PLA
Y#2,"O5@14V15","O4@14V8","O5@14V12","O4@
2V8","O3@10V15"
60 PLAY#2,A$,A$,B$,B$,A$
70 SWAP A$,B$:GOTO 60
```

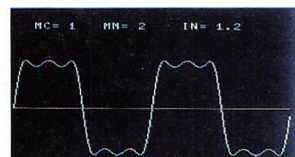
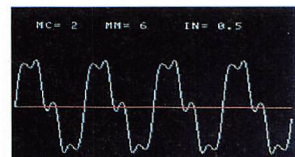
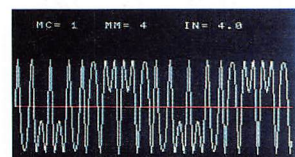
確認用データ	10>hj40	20>Gk30	30>wJB6	40>s1s6
使い方は71ページ	50>Div0	60>0I20	70>6C10	

参考楽譜：バッハ『蟹のカノン』

リスト2のプログラム解説

●行10：5チャンネルのFM音をセット。●行20：なんとなく、音律にヴェルクマイスター(別)を採用。●行30：上の楽譜をふつうに見たMML。音の長さの指定をせずに「{」だけを使っているのは、左右どちらから見ても1つの音の長さがおなじになるようにするため。●行40：A$に入っているMMLを完全に逆の順序に並べてB$に入れる。「{」や「<」は逆向きのものに置き換える必要があるためいくつかのIF文がある。B$は、上の楽譜をお尻から見ていったメロディになる。●行50：各チャンネルの初期設定。第1～第3チャンネルにハープシコードを使い、第1、第3は1オクターブ高く設定。第4にピアノ2、第5にオクターブ低いギターを設定。●行60～行70：A$、B$の内容を交換しながら、なんどでも演奏。

も、基準となる周波数と、その整数倍の周波数のサイン波に分解できる(と、ジョセフ・フーリエ*2がいった)。逆にいえば、あらゆる波形は、複数のサイン波で合成できることになる。

その理論をちょっと実感するためのものが左ページのリスト1だ。リスト1を実行すると、青い点で大小のサイン波が描かれ、それらを単純に重ね合わせただけの波形を白い点で描く。この白い点の波形は、方形波といい、クラリネットなどに近い

⊕リスト1に近い効果を出してみた

⊕モジュレータのマルチプルを大きくすると

⊕変調指数を大きくするとこんなに複雑に

音色になるはずだ。

サイン波を人工的に出すのはかんたんなので、このフーリエの理論を応用すれば、さまざまな音色を作り出すことができることになるわけだ。

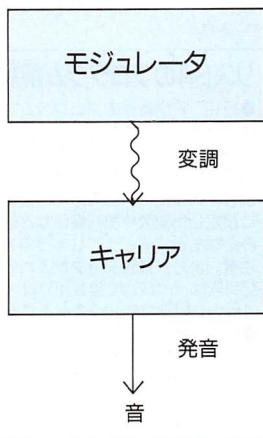
単純に音色を重ねあわせるだけでもけっこう奥深い響きが出る。リスト2は、16小節の楽譜を頭から演奏するラインと、お尻から演奏するラインが二重奏になっているというバッハの回文21面相的な『蟹(かに)のカノン』*3(前回のモーツァルトの冗談と近いノリ)を音の重ね合わせで演奏してみたものだ。

■2つのオペレータ

こうした単純な重ね合わせを足し算とすると、FM方式の音色合成は、ダイナミックなかけ算のイメージだ。

MSX－MUSICに使われているLSI(OPLL*4)のなかにはサイン波を発する、性格の異なるオペレータが2つ直列にならび(図1)、ダイナミックな波形を作り出している。モジュレータはキャリアの周波数を揺さぶりつづけていて、これが周波数変調(FM)なのだ。

リスト3は周波数変調によって波形がどう変わるかをシミュレートしたものだ。行80の、サイン関数のなかに入りこんでいるサイン関数が図1のモジュレータに相当する。

■図1 FM音源LSI「OPLL」の基本構造

リスト3：FM合成のシミュレーション

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5
20 OPEN "GRP:" AS #1:DIM M(15):FOR I=1 T
O 10:M(I)=I:NEXT:M(0)=.5:M(11)=10:M(12)=
12:M(13)=12:M(14)=15:M(15)=15:P#=4*ATN(1
):SY=100:SW=4/256*P#:A=50
30 MC=1:MM=2:IN=1.2 'MULTIPLE & INDEX
40 FC=SW*M(MC):FM=SW*M(MM)
50 DRAW"BM20,10":PRINT#1,USING"MC=##    M
M=##    IN=##.#";M(MC);M(MM);IN
60 LINE (255,100)-(0,100),7
70 FOR T=0 TO 255
80 F=A*SIN(FC*T+IN*SIN(FM*T))
90 LINE -(T,SY-F),15-C*2
100 NEXT
110 C=(C+1) MOD 7:GOTO 60
```

リスト3のプログラム解説

●行20：配列設定は、OPLLに使われる「マルチプル」というパラメータの変換テーブル。マルチプルとは、基準周波数に対する倍率(それはかならずしも音程を意味しない)のこと。●行30：MCは、キャリアのマルチプル、MMは、モジュレータのマルチプル。INは、変調指数というパラメータで、モジュレータの作用の大きさを表す。この3つの変数をいろいろ変えてやってみたのが左の写真。この大幅な変化こそが、FM音源のFM音源たるゆえん。●行80：内側のサイン関数がモジュレータで外側のサイン関数がキャリア。

■図3の項目説明

音色データは基本的に4×4、つまり、DIM A%(3,3)で宣言される配列を使用した(整数宣言していない場合はかならず「%」が必要)。

①音色名　1つの配列要素にキャラクタコードが2字ぶんずつ計8文字が入る。

②ボイス移調　トランスポーズ(TRANSPOSE)。その音色だけに適用される移調。10進数にして250が半音に相当する。

③フィードバック　モジュレータがモジュレータ自身を変調する割合。0～15までだがビット0は意味がない。

④KSL、TL　この2バイトの上位2ビットがレベルキースケール(KSL)で、音程があがるほど出力レベルが下がる傾向を設定する。残りの14ビットがTL(トータルレベル)。TLは、モジュレータのみ有効で、数値が大きいほど最大レベルが低くなる。

⑤AM／PM／EG／KSR　各1ビットずつ。AM、PMはそれぞれトレモロ、ビブラートのオン／オフ(1でオン)。EGは0で減衰音、1で持続音。KSRは音程があがるほどエンベロープの変化が速くなる傾向の設定。

⑥マルチプル　基本周波数に対する倍率。前ページのリスト3行20を参照。

⑦エンベロープパターン　SLは小さいほどレベルが高く、RR、AR、DRもそれぞれ数値が小さいほど時間が長い。ただし、RR以降が0の場合は「変化しない」という意味になるので、ARを0にするとまったく変化しなくなる。また持続音に設定されたキャリアのRRを0にすると、音が鳴りやまなくなる。

リスト4のプログラム解説

●行10：FM音源のプログラムでは、かならずCALL MUSICを最初に持ってくること。この命令には「CLEAR」の機能も含まれているため、この命令のまえに設定した変数や配列宣言などはみんなもとにもどってしまうので注意。また、音色データを入れる配列Aは、かならず、整数型で4×4以上(または16以上)であること。●行20：音色名(行60のデータ。なくてもいい)の配列への読みこみ。この行は「READ A$」だけを残し、あとは入力しなくてもかまわない。●行30：行70～行90のデータ読みこみ。●行40、50：配列のデータをユーザー用音色番号63にコピーして鳴らす。

PSGより複雑なエンベロープ

MSX－MUSIC(OPLL)では、キャリア(オペレータ1)が出すサイン波に、モジュレータ(オペレータ0)がサイン波で周波数変調をかけ、その結果、複雑な波形を生み出し、音色を合成している。

しかし、波形は音色の母にしかすぎない。じつは、音色には父もいるのである。

音色の父は、エンベロープという。PSGをあるていどやったことのある人なら、エンベロープということばにはなじみがあるだろう。例の「音量の時間的変化」というやつである。

PSGでは、8種類のエンベロープパターンしかなかったが、MSX－MUSICのエンベロープは、きわめて複雑で変化に富んでいるうえに、モジュレータ用とキャリア用にべつべつのエンベロープがある。

MSX－MUSICのエンベロープは、おもに4つのパラメータと、1つのスイッチで決定される。モジュレータにのみ、もう1つ全体の大きさを制限するパラメータもある。

4つのパラメータとは、頭文字を取って「ADSR」と呼ばれ、次のような意味を持つ。

1．AR(Attack Rate：アタックレイト)　キーオン(発音開始)から、最大レベル(キャリアの場合は最大音量に相当する)に達するまでの時間計算用パラメータ

2．DR(Decay Rate：ディケイレイト)　最大レベルからサスティンレベルに達するまでの時間計算用パラメータ

3．SL(Sustain Level：サスティンレベル)　持続音タイプの場合は、キーオフ(発音終了)まで保持するレベル、減衰音タイプの場合は、DRからRRへの変化点のレベル。持続音か減衰音かは、図3の⑤中にあるEGというビットで決まる

4．RR(Release Rate：リリースレイト)　サスティンレベルから減衰して0レベルに達するまでの時間計算用パラメータ。持続音の場合はキーオフから、減衰音の場合はサスティンレベルに達してすぐ。

このほかに、モジュレータにはTL(Total Level)というパラメータがあり、モジュレータの最大レベルを決めている。

また、SLの項で述べたように、図3の⑤のEGが持続音と減衰音の2種類を区別している。

エンベロープは、以上のパラメータだけで決まる。

リスト5は、MSX－MUSICの合成音色で設定されているエンベロープおよび各設定データを見るためのものだ。とりあえず、これで合成音色のようすを調べ、そのデータに手を加えながらイージーエディタ(リスト4)でオリジナル音を作ってみよう。できあがったら、またリスト5の行420～450に移して、エンベロープのようすなどを観察すると、だんだん音作りのコツがわかってくる。

エンベロープ以外は、マルチプルが重要なパラメータだ。

■図2 OPLLで使われているエンベロープ

強さ
SL
持続音の場合
減衰音の場合
時間
key on　AR　DR　RR　key off　RR

AR＝アタックレイト　DR＝ディケイレイト
RR＝リリースレイト　SL＝サスティンレベル
key on(キーオン)＝発音開始　key off(キーオフ)＝発音終了

キーオン、キーオフという表現には少しとまどうかもしれないが、音を出す、止めるを、鍵盤になぞらえていっているだけなのだ。この表現は通常使われているので覚えておこう。

キャリアのエンベロープの「強さ」は音量、モジュレータのエンベロープの「強さ」は変調量。変調量という概念はピンと来ないだろうが、音色変化の派手さといったところか。

リスト4：世界一イージーな音色合成エディタ

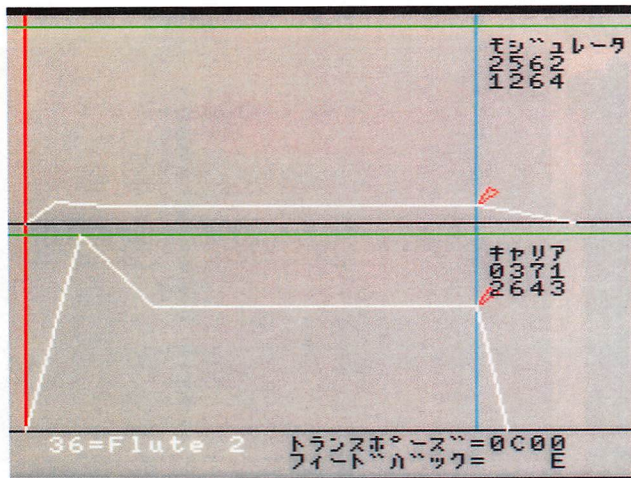
```
10 CALL MUSIC:DEFINT A-Z:DIM A(3,3)
20 READ A$:FOR M=0 TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(
A$,2*M+1,1))+ASC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:N
EXT
30 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A(N
,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
40 CALL VOICECOPY(A,@63)
50 PLAY#2,"@63V15O4A1"
60 DATA Piano 2           :'TONE NAME
70 DATA 0C00,0008,0000,0:'TRPS,FB
80 DATA 0F30,10D9,0030,0:'MODULATOR
90 DATA 0010,F3B2,0000,0:'CARRIER
```

【使い方】図3を参考に行60～行90のデータを変更し、RUNするとオリジナル音が鳴る。とりあえず@1のピアノ2のデータを入れておいた。

リスト5：MSX-MUSIC内蔵の合成音色を見学する

```
10 '●●● FIRST SETTING
20 CALL MUSIC:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINT A-Z:
DIM A(3,3),D$(3,3),N$(1),NG(14),PR(4)
30 DEFFNP(N,M,L)=VAL("&H"+MID$(RIGHT$("Ø
ØØ"+HEX$(A(N,M)),4),L,1)):PS#=1.5:DEFFNR
(I)=7Ø*(2/PS#)^-PR(I):DEFUSR=342
40 FOR I=1 TO 14:READ NG(I):NEXT:DATA 2,
3,4,5,6,9,1Ø,12,14,16,23,24,33,48
50 H=95:L=5:KO=1Ø:KF=19Ø:N$(Ø)="ﾓｼﾞｭﾚｰﾀ"
:N$(1)="ｷｬﾘｱ":LG#=LOG(1Ø)/2Ø/PS#
60 '●●● INPUT
70 COLOR 15,14,Ø:SCREEN Ø:WIDTH 4Ø:KEYOF
F:A=USR(Ø):INPUT"TONE NUMBER";TN#
80 IF TN#>Ø AND TN#<64 THEN TN=TN#:FOR I
=1 TO 14:IF TN<>NG(I) THEN NEXT:GOTO 1ØØ
90 BEEP:GOTO 7Ø
100 IF TN=63 THEN GOSUB 38Ø:CALL VOICECO
PY(A,@63) ELSE CALL VOICECOPY(@TN,A)
110 FOR M=Ø TO 3:FOR N=Ø TO 1:D$(N,M)=RI
GHT$("ØØØ"+HEX$(A(N,M)),4):NEXT:NEXT
120 TR$="ﾄﾗﾝｽﾎﾟｰｽﾞ="+D$(Ø,1):FB$="ﾌｨｰﾄﾞﾊ
ﾞｯｸ=    "+MID$(D$(1,1),4)
130 TN$=STR$(TN)+"=":FOR I=Ø TO 3:CH$=RI
GHT$("ØØØ"+HEX$(A(I,Ø)),4):TN$=TN$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(CH$,3,2)))+CHR$(VAL("&H"+M
ID$(CH$,1,2))):NEXT
140 '●●● BASIC LINES & TONE NAME
150 SCREEN 5
160 LINE(KO,Ø)-(KO,H*2),8
170 LINE(KF,Ø)-(KF,H*2),7
180 FOR I=Ø TO 1:FOR J=Ø TO 1:LINE(Ø,H*(
J+1-I)+L*I)-STEP(255,Ø),I+1:NEXT:NEXT
190 DRAW"BM12,193":PRINT#1,TN$
200 '●●● DRAWING & PLAYING(44ØHz)
210 FOR OP=Ø TO 1:FL=H-L:GOSUB 33Ø
220 IF PR(3)=Ø THEN 29Ø '● PR(3)=AR
230 LINE (KO,H+H*OP)-STEP(AR,-FL)
240 IF PR(4)=Ø THEN LINE -STEP(KF-(KO+AR
),Ø):SL=Ø:RR=EG*RR:GOTO 26Ø '● PR(4)=DR
250 LINE -STEP(DR,SL):IF EG THEN LINE -S
TEP(KF-(KO+AR+DR),Ø)
260 DRAW"C9M+8,-6M-3,-2M-5,8" '● MARK
270 IF PR(2)=Ø THEN LINE -STEP(255-(KO+A
R+DR),Ø):GOTO 29Ø '● PR(2)=RR
280 LINE -STEP(RR,FL-SL)
290 NEXT
300 COLOR 1,Ø:FOR OP=Ø TO 1:PSET(196,11+
H*OP),Ø,TPSET:PRINT #1,N$(OP):FOR N=Ø TO
 1:DRAW"BM+196,Ø":PRINT #1,D$(N,OP+2):NE
XT:NEXT:DRAW"BM116,193":PRINT #1,TR$:DRA
W"BM116,2Ø1":PRINT #1,FB$:COLOR 15,14
310 PLAY#2,"@=TN;V15O4L1A"
320 IF STRIG(Ø) THEN 7Ø ELSE 32Ø
330 '●●● PARAMETER READING SUB
340 M=OP+2:FOR I=1 TO 4:PR(I)=FNP(1,M,I)
:NEXT:AR=FNR(3):DR=FNR(4):RR=FNR(2):EG=S
GN(FNP(Ø,M,3) AND 2)
350 IF OP=Ø THEN TL=(FNP(Ø,2,1)*16+FNP(Ø
,2,2)) AND 63:FL=FL*EXP(-TL*.75*LG#)
360 SL=FL*(1-EXP(-PR(1)*3*LG#))
370 RETURN
380 '●●● ORIGINAL TONE DATA SETTING
390 RESTORE 42Ø
400 READ A$:A$=LEFT$(A$+SPACE$(8),8):FOR
 M=Ø TO 3:A(M,Ø)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
410 FOR M=1 TO 3:FOR N=Ø TO 3:READ A$:A(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
420 DATA BASIC              :'TONE NAME
430 DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,Ø:'TRPS,FB
440 DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,Ø:'MODULATOR
450 DATA ØØ21,Ø1FØ,ØØØØ,Ø:'CARRIER
460 RETURN
```

確認用データ 使い方は71ページ

1Ø>Ce4Ø	2Ø>d1RØ	3Ø>bXl1	4Ø>NtOØ
5Ø>1r51	6Ø>M12Ø	7Ø>LiNØ	8Ø>HReØ
9Ø>HMØØ	1ØØ>vFVØ	11Ø>pXXØ	12Ø>ØejØ
13Ø>gmX2	14Ø>al8Ø	15Ø>R5ØØ	16Ø>PP3Ø
17Ø>qM3Ø	18Ø>VtfØ	19Ø>l23Ø	2ØØ>YP9Ø
21Ø>eK6Ø	22Ø>in8Ø	23Ø>Ø18Ø	24Ø>6SmØ
25Ø>ehLØ	26Ø>jdAØ	27Ø>OsWØ	28Ø>rl2Ø
29Ø>B2ØØ	3ØØ>7Tu2	31Ø>FA3Ø	32Ø>RE3Ø
33Ø>fD8Ø	34Ø>qjM1	35Ø>CnsØ	36Ø>lM9Ø
37Ø>M2ØØ	38Ø>jHBØ	39Ø>7FØØ	4ØØ>bdS1
41Ø>MgQØ	42Ø>pN9Ø	43Ø>1k8Ø	44Ø>cKAØ
45Ø>Uv8Ø	46Ø>M2ØØ		

↑鳴り方とエンベロープの形を比べてみよう。画面の左から右までは2、3秒の時間的変化に相当するので、最初はキャリアを中心に注意深く視聴するとエンベロープがわかってくる

リスト5の使い方

【音色番号入力】実行すると、背景が灰色に変わり、「TONE NUMBER?」と聞いてくるので、音色番号を入力してリターンキーを押す。【入力可能な番号】ただし、「合成音色」と呼ばれる、1、7、8、11、13、15、17～22、25～32、34～47、49～63のみ受け付ける(つまり、音色一覧表で＊がついた15音は入力できない)。【オリジナル音色を見る】63を入力した場合は、行420～450のデータによる音色になる。行420のデータ(8文字以内)が音色名になる。【表示】音色番号の入力が終わると、画面上部にモジュレータのエンベロープパターン、画面下部にキャリアのエンベロープパターン、その下に音色名を表示し、その音色を「O4A1」で鳴らす。演奏は行310のPLAY文による。【リトライ】スペースキーで最初から。このあと、ただリターンキーを押すと直前の音色になる。

画面の見方

●画面上部がモジュレータのエンベロープパターン、下部がキャリアのエンベロープパターン。●左から右へ時間の流れ、下から上へそれぞれのレベル(モジュレータは変調量、キャリアは音量)。●パターン途中にある赤い三角形はRR(リリースレイト)の始まりを表す。また、SL(サスティンレベル)の位置でもある。●画面最下行に表示される音色名は、それぞれ合成音色データ中にある正式なラベル。●画面右のオペレータ名の下にはそれぞれ図3の④～⑥と⑦をそのまま表示している。

※リスト5では、表示上わかりやすいように実際の比率をわずかに歪めている。行30のPS＃の値が歪み率で、PS＃＝1のときに実際の比率になる。

MSXでパソコン通信したい人のページ 第8回

パソコン通信 はじめの一歩

草ネットに入ってみよう 最終回

パソコン通信の楽しさを伝えようとしてきたこのコーナーもついに最終回。最後は参加しておもしろく、しかもキミでもホストになることができる「草ネット」に行ってみよう！

◉ネットワーカー用語集

＊1　草ネット
多くの草ネットは1回線で、1人がアクセスしている間は、シスオペ以外ネットに入れない状態（BUSY）になる。このため人気のある草ネットには、何十回電話をかけてもアクセスできない事態がおこる。1回のアクセス時間を制限しているネットもあるが、アクセス時間は短くすませることがエチケットであるし、また電話料金の節約にもなる。

＊2　ゲートウェイサービス
あるネットから、別のネットやデータベースの機能を使えるサービス。大手ネットには、海外のデーターベースに国際電話回線を使うよりも安くアクセスできるものがあり、ビジネスや学術研究に利用されている。

＊3　4つの基本的な機能
多くのネットは、この4つの要素をすべて持っているが、なかにはメールを交換するだけのネットや、フリーウェアを流通させるためのネットなど特殊なシステムも存在する。

＊4　ゲストアクセス
はじめてそのネットにアクセスした人が、ホストが発行する仮のIDやパスワードで、ネットを見学すること。気に入った場合には、名前や住所を申告し、正式のIDをもらう。

＊5　アクティブユーザー
ネットに数多くアクセスし、書きこみやフリーウェアのアップロードなどを積極的にする人のこと。このタイプが多いネットは盛り上がる。反対に読むだけで書きこみをしない人をROM（Read Only Member）、フリーウェアのダウンロードだけが目的の人をDOM（Down Only Member）などと呼び、あまり歓迎されない。

草ネットには パソコン通信の基本がある

草ネット[*1]は個人レベルで運営されているネットのことで、ほとんどは電話回線が1回線から数回線の小規模なものだ。したがって大手のネットのようなオンライン・ショッピングやデータベース、海外ネットへのゲートウェイサービス[*2]などの機能がそろっているわけではない。

しかし、パソコン通信のボード、チャット、メール、フリーウェアの保存の4つの基本的な機能[*3]を考えると、それ自体は書きこみやフリーウェアの数の差をのぞけば大手のものとほとんど変わらないものだ。

また、草ネットは、シスオペやメンバーの趣味や興味が強く反映され、あるネットはゲームの情報が強い、あるネットは音楽の話が盛ん、あるネットはMSXユーザーが多いなど個性豊かで、これもネットの基本となる密接な情報交換がされている。つまり草ネットは、パソコン通信の楽しさの基本をシンプルにまとめたものといえるだろう。

草ネットに 参加するにはどうするの？

草ネットに参加するには、まず、アクセスするネットを探さなければならない。

いちばんかんたんで確実なのは、通信をやっている友達に紹介してもらうこと。これならアクセス以前にネットの内容や雰囲気がわかる利点もある。

また、雑誌やBBS電話帳などに紹介されているネットから選ぶのもいいだろう。

ネットが見つかったら、試しにアクセスしてみよう。多くのネットはゲストアクセス[*4]用のIDやパスワードがある。参加できるコーナーが限定されていたり、書きこみができないなどの制限がある場合が多いが、ネットの雰囲気はわかるだろう。

もしこのとき、自分には高度すぎるほど専門的な内容のネットや、話題の中心になる年齢層が自分と大きく差があるようなネットだったらやめておこう。自分にあったネットに入るのが草ネットを楽しむ基本だ。

自分にあうネットを見つけたら正式に入会する。入会の方法は大きくわけて2つある。1つはオンラインサインアップやメールを使ってネットのなかで会員登録する方法。もうひとつはシスオペあてに郵便で入会申しこみをする方法だ。入会が認められたら正式のIDが発行され、ネットや郵便で教えてくれる。

さあ、これで草ネットワーカーの誕生だ。アクティブユーザー[*5]を目指してがんばってほしい。

ある草ネットの入会案内

```
現在MeltDownBBSでは、新規に会員を募集しています。ゲストで見学して
参加したいなと思ったらIDの申請をしてください。必要事項は以下の通り

【IDの申請に必要な内容】（1つでも欠けると無効です）
・希望するパスワード　　　　　・本名(フリガナ)と(漢字)
・使用機種　　　　　　　　　　・趣味
・住所(〒も)および電話番号　　・誕生日
・希望するハンドル名　　　　　・主にアクセスしているNET
・当BBSでやりたいこと

入会制限　：ROM専門の方と当BBSに馴染めない方はご遠慮ください
　　　　　：将来的にESCシーケンス(ANSI)が利用できる方がいいかもしれません
入会金会費：無料です。ありません、はい
入会方法　：必要事項をSysOpへ郵送してください
　　　　　　　　　　　接続時間 00:02:00　バッファ残量 21.0Kバイト
```

⬆入会方法などは、ボードに書かれていることが多い（Melt Down BBSより）

※参考資料『ワープロ／パソコン通信BBS電話帳』（電波新聞社発行／年2回刊）

私はこうして草ネットしてます！

Mファンとその兄弟の各雑誌編集部の草ネットワーカーたちに、どんなふうにネットを楽しんでいるかを聞いてみた。

●Mファン くら〜りん　たぶん、ネットワーカーの80％ぐらいは、草ネットしか行ってないんじゃないかなあ。

というのは、Mファンのくら〜りん。気楽に書きこめた草ネットがなくなってしまい、それならと自分でホストを開局した、根っからの草ネット派だ。80％とは、彼のネットのアンケートから推察した数だそうだ。

くら〜りん同様に、草ネットのシスオペをやっているのが、テクノポリスのふぢも。

●テクノポリス ふぢも　友達いっぱいくるし、知らん人もくるし。お金もかかんないから(笑)楽しいですよ。

と、シスオペの楽しさを語ってくれた。ホストは着信を受けるだけだから、電話代はあまりかからない。ちなみに以前はMSX2＋でホストを運営していた。

ふぢものネットに参加しているテクノポリスのゴン太くんは、はじめるまえはお金がすごくかかるだろうなあと思っていた。

●テクノポリス ゴン太くん　最初はなんだかわけわかんなくて恐かった。ヘマするとホストが爆発するんじゃやないかなあとかね(笑)。

彼に中古モデムを3千円でゆずったファミマガのSHOCK。

●ファミマガ SHOCK　草ネットは、ていねいに返事を書いてくれる人が多いからね。いいっすよ。

と草ネットの親密さを語った。

●Mファン RANDY　基本的に大手利用者だけど草ネットには大手に出ない裏情報とか見に行きますよ。

とはMファンのRANDY。

草ネットはのぞきに行く程度だがおもしろさはわかるという。

最後に私てじなしはというと、

●Mファン てじなし　最初に入った草ネットは高校生ばかりでぜんぜん話題について行けませんでした。

ネットは慎重に選びましょう。

しまづ★どんきさん　マンガ家・イラストレーター

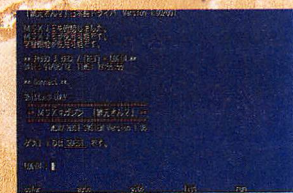
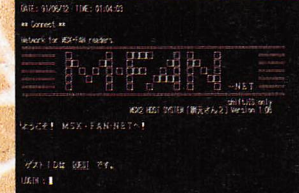
自分で草ネットを開きたい人へ

ネットを開局するなんて、なんだか大変なことのようだが、じつはパソコン通信をするための、コンピュータ、モデム、電話回線がそろっていれば、コンピュータをホストとして使うためのソフトを手にいれるだけで、かんたんに草ネットのシスオペになれるのだ。

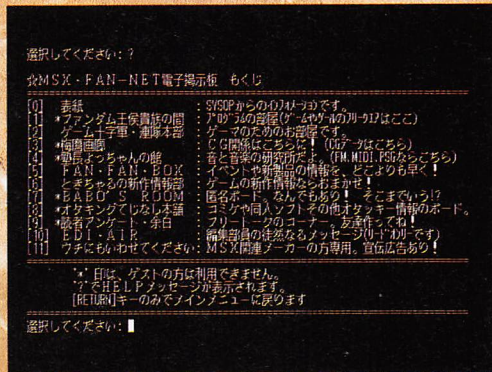
MSX2／2＋(VRAM128K以上)用のホストプログラムソフトとしてふつうに手に入るものは、アスキーから発売されている『網元さん2』がある。

このソフトにはホストのシステムを作るのに必要な、ボードを作ったり、IDやパスワードを管理したり、チャットをしたりするための基本プログラムがおさめられている。草ネットを開きたい人は、このソフトの中にあるテキストデータ(文字のデータ)を、自分の好きなように書きかえるだけで、すぐにでも草ネットを開くことができるのだ。

網元さん2は、3.5インチ2DDディスク1枚。価格5200円で、アスキーより発売中(タケルでのみ販売)だ。

網元さん2

↑網元さん2の初期画面はシンプルなもの

オープニング画面の例

↑データをちょっと書きかえて作ってみた

ボード案内の例

←Mファンでネットをはじめたらと仮定して作った見本。プログラムの知識も必要なく文字を書くだけだ

草ネット(^_^)おもしろ訪問記

下の写真は、草ネットにアクセスしたときに表示されるオープニング画面の例だ。

今回、私こと担当のてじなしはこの個性豊かな草ネットのいくつかに、おじゃましてみた。

まずは身内の気軽さから、Mファン編集部のくら〜りんが開いているMelt Down BBSへアクセス。ここの特徴は、数多く用意された趣味のボードで、フリートークやコンピュータ・ゲーム、アウトドア&スポーツ、ビデオ&小説など、いくつかのCUG(CLOSED USER GROUP=参加メンバーを限定しているボード)をふくめ22ものボードがある。

シスオペのくら〜りんはゲームが大好きだということは知っているのでコンピュータ・ゲームのボードをのぞいてみると、

> むむぅ！テクノポリスを見ていたら
> マーブルマッドネスの残り時間が99ではないか
> こ、これは何か裏技があったに違いない（笑）
> 聞いてこなければ……。　　くら〜りん

なんてことが書いてある。

ゲームばっかりやってないでちゃんと仕事せいよ／　などと先輩風をふかせつつ、ログオフ。

BBS電話帳で見つけたMARIO−NETは、MSXをホストしている数少ないネットだ。

数日前、オンラインサインアップしたときに取材の申しこみをしておいたので、シスオペのMARIO氏から、

> 皆のもの〜　よく聞けぇ！
> MSX・FAN編集部の人が
> 近々見えると聞いておる。
> 絶対に失礼のないようにっ！

なんてお達しが出ていて、いろんな人からMファンへのメッセージをいただけた。また偶然、ファンダムの常連のGENさんの友達がいて、彼をネットに連れてくるというメールもあった。

ネット自体はボードを中心にした、明るくてだれでも気軽に楽しめそうなものだ。

夜間だけの運営だったのが、もうすぐ24時間運営になるという。人気のあるネットはなかなか回線がつながらないという欠点があるけれど、これで少しは解消されるといいね。

遠く徳島の草ネットにもアクセスした。

TOMCOM−NETは、MSXユーザーをメインにしたネットで、話題もなかなか真剣なものが多かった。とくにMSXの未来について真剣に討議され

> 今月はMマガにSONYの公告が載っている。
> でもサンヨーは載っていない。
> 一体どうなってるんでしょうか？
> ナゾじゃ。

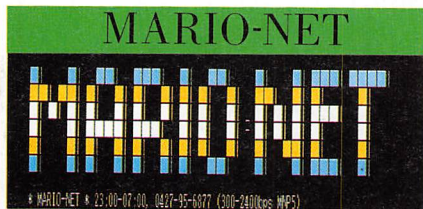
と、関係各誌の広告ページの掲載までチェックしている。

こんな力強いユーザーがいるかぎり、MSXは大丈夫だろう。

最後に、最近私てじなしが出入りしているTAD−NET。SF作家の、吉岡平さんのファンクラブが開いているネットだ。

大手ネットのオフ会でここのシスオペと知り合いになったのだが、私はこの吉岡作品の大ファンである。しかもホストの場所は、私の家から歩いて行けるほどの距離で、ネットの内容も電話料金も私にピッタリだった。吉岡さん自身もアクセスしているこの草ネットに、私はすっかりはまりつつある。

> もうすこし遊んでいきませんかぁ。
> なにか1つでもあなたの書き込みが欲しいのです
> [TAD-NET:1][ジェーンの部屋](Help=> ?) :0
> 本当にlogoutしますかぁ? (Y/[N]) Yes.

というラストメッセージをあとに、てじなしはこの日の通信を終えたのであった。

MARIO-NET

カラフルで楽しいMARIO−NETのオープニング

TAD-NET

入るたび絵が変わるTAD−NETのオープニング

圧倒的週末電脳通信網

しまづ☆どんきさんのネットは週末深夜だけ運営

Melt Down BBS

文字数が多くてくら〜りん苦心のMelt Down BBS

MOG-NET

ふぢもに紹介してもらったMOG-NETはカラー入り

TOMCOM-NET

TOMCOMのオープニングはシンプルそのものだ

次の一歩をふみ出したい人のための ネットワーカー心得

さて、「パソコン通信はじめの一歩」は、今回でひとまず終了。ここから先、2歩目、3歩目をふみ出すかは、読者の諸君が決めることだけれど、パソコン通信をやりたい／　と本気で考えている人に、少しだけ伝えておきたい大事なことがある。

パソコン通信は、モニタを通じて文字だけでコミュニケーションするものだから、どんな人物がそのメッセージを書いているのか、実際にはわからない。

それをいいことにネットのメンバーに対してひどい悪口を書いたり、ネットの雰囲気をこわすような低俗な書きこみをしたりする不心得なネットワーカーが、残念ながら存在している。

これは、メンバーどうしの信頼関係でなりたっているパソコン通信の最低のマナーを守れない者のすることで、ネットに参加する資格もないといえる。大手ネットではこのような悪質なネットワーカーに対しては、契約解除を含む強い姿勢をとっているし、草ネットでもシスオペの判断で、IDを取り消したりすることがある。また最近よく問題になる、コンピュータウイルスを作って配布したりすることは、もちろん犯罪だ。

これほどではないにしても、つい失礼なことばを使ったり、1回線の草ネットに長くアクセスしてしまったりすることが、特に初心者にはありがちだ。

こういった事態は、ちょっとした心使いで十分にさけることができることである。

そしてみんなから信頼されるネットワーカーになるように心がけてほしいと思う。

雨が降りつづいたり、やたら暑かったり、編集部のエアコン冷房がきびしかったりすると思ったら、いつのまにか夏のプログラムコンテストの時期が来ていた(42ページ参照)。よそのことはわからないけれど、あなたとわたしたちは元気だ。

※P はプログラム、❶〜❿は画面数を表します。

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。

あうっあうっあうっ、アシカのあうっ

アシカの修業2 〜フープ抜け〜

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 木内靖

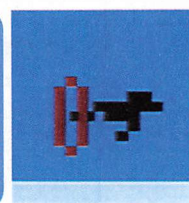
▶リストは52ページ

アンニョンハショムニカ。このところ、ゲーム作りのセンスが光る常連の1人、木内靖のアシカシリーズ第2弾だ。

プログラムを走らせると、土俵、じゃなくて円形プールをかき、そこをアシカが横切っていく。これはデモなのでただ見ているだけでいいのだが、カーソルキーの下を押すと、すぐにゲームがはじまる。

画面左上に1が表示されたかと思うと、左からシュッとアシカが出てきて、ササッと右へ消えていく。ふーんと思っていると、また数字の2を表示して、アシカが出てきてササッと横切っていく。フープ(輪)の手前でアシカをジャンプさせ、フープにアシカの体を触れさせればその回は成功、数字の上にカラータイルが置かれていく。フープの高さやアシカのスピードは毎回変わるので、1回ごとにちゃんと間合いをはからなくてはいけないところがミソ。ああ、ミソって懐かしいことばだなあ。

そうして、10回アシカが横切るとゲーム終了で、得点とメッセージが表示される。

アシカの雄姿

↑フープをくぐりぬけた瞬間の得意満面のアシカ

ゲーム終了後、そのままほうっておくと、アシカがビュンビュン横切っていく。

↑シュッと黒い影登場

↑ジャンプ／

↑フープに触れて第1回目成功／

↑まあ、こんなものかな

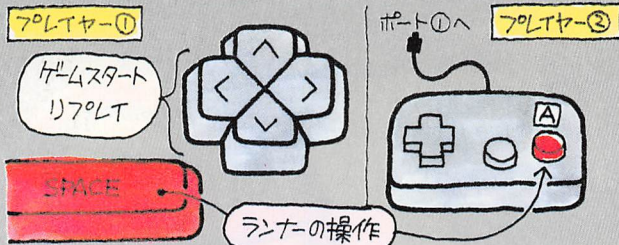
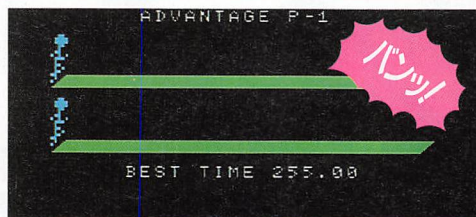
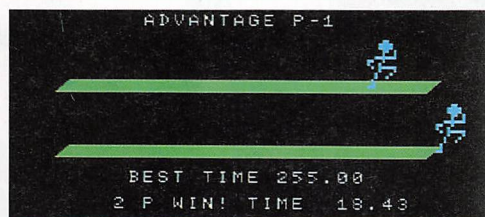
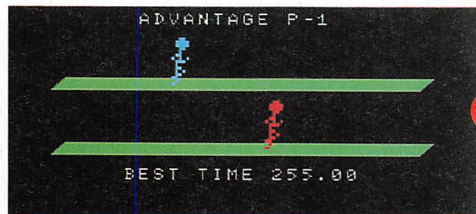
画 1 面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

倒れても起き上がれ、あいつに負けるな

AdvantagE P-1 アドバンテージ・ピーワン

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは高速モードでも可

by TEAM Oes　▶リストは53ページ

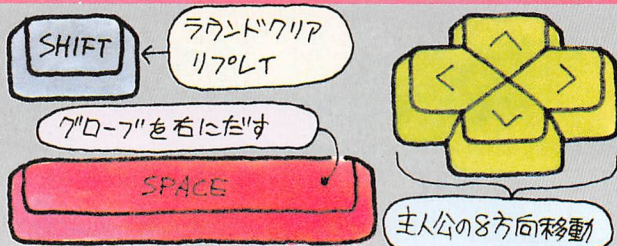
プレイヤー①
ゲームスタート リプレイ
ポート①へ
プレイヤー②
SPACE
ランナーの操作

これは2人対戦の短距離競走ゲーム。RUNしてしばらくすると画面が表示され、ピストルが鳴ったらスタート。キーを連打する必要はなく、押しっぱなしでランナーは走る。しばらく走るとランナーの体が赤く変わり疲れていることを表す。キーをはなすと、減速して疲労が回復するが、そのままだとランナーは転んでしまう。転ぶとしばらくの間、ランナーは動くことができずタイムロスになってしまう。キーを押し続けるとまた立ち上がって走りだす。先にゴールに飛びこんだほうの勝ちだ。ハイスコア機能もある。

↑上がプレイヤー1、下がプレイヤー2の操作するランナー。「バンッ!」と、ピストル音がしてレーススタート!

↑転んで、タイムロスをしたにもかかわらずプレイヤー2の勝ち。プレイヤー1はしんちょうに走りすぎたのが敗因

↑レースは中盤にさしかかる。プレイヤー2のランナーが疲れてきたみたいで、体が赤く変わった。ハアハアハア……

↑ばたっと、倒れこむように転んだプレイヤー2。今がチャンスだ。自分もいっしょに転んだりしないように、はやく走れ、プレイヤー1

野球好きなカエルがいてもいいじゃん

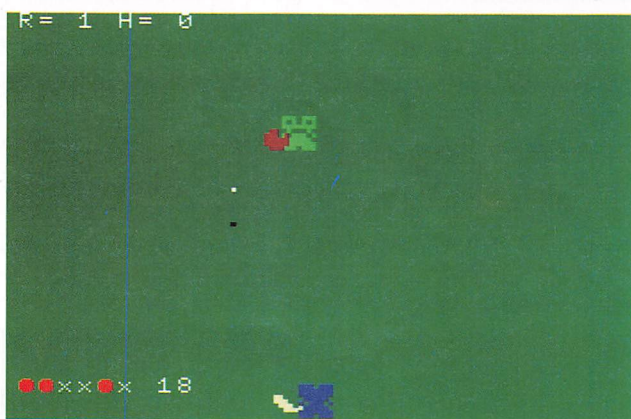
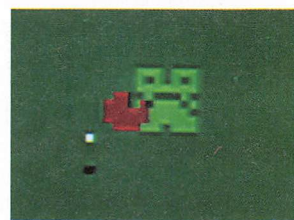
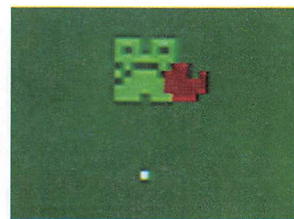
ノック&ノック

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

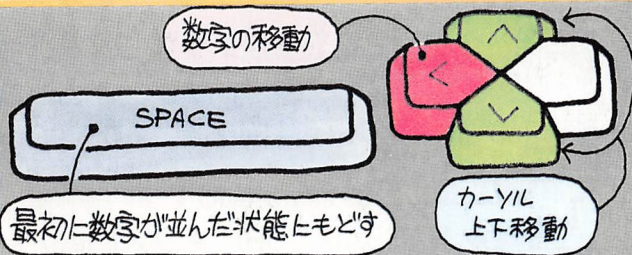
by TOMすけ　▶リストは54ページ

青いカエルの鬼コーチが、左右に打ちまくるノックの雨を、緑のカエルが受ける、ちょっぴりメルヘンチックなゲームだ。

青いカエルがノックしたボールが飛んでくる。飛んでくる打球は、ライナーだったり、ゴロだったり、バウンドするボールだったりする。ノックされたボールを5球キャッチするとラウンドクリア。次のラウンドへ。ノックされたボールを5球キャッチできないでミスるとゲームオーバー。

ボールを前進して前でキャッチするほど得点が高くなる。また、ミスした回数が多いほど、ラウンドをクリアしたときに加算されるボーナス点が高くなる。

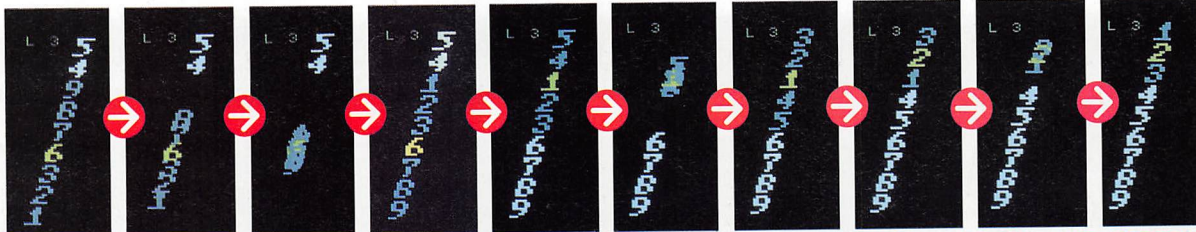
全部で10ラウンド。ラウンドクリアごとに打球が速くなる。また、ラウンド10をクリアするとラウンド1にもどる。

↑キャッチしたら赤い丸、ミスしたらバツの印とスコアが、画面の左下に表示される

↑左にバウンドしながら飛んできたボールを左手に持ったグローブでキャッチするぞ

↑今度は右に飛んできたゴロを、グローブを右に差し出しながらキャッチするぞ

全員整列！　秩序乱す配列はオレが正す
秩序回復

画1面　MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは高速モードでも可
by 坂出伸幸　▶リストは55ページ

⬆レベル１は１回の数字の移動でクリアできる、いちばん簡単な問題

でたらめに配列された数字を、上から1、2、3、……9と、順序よく並べることを目的としたパズルゲームだ。

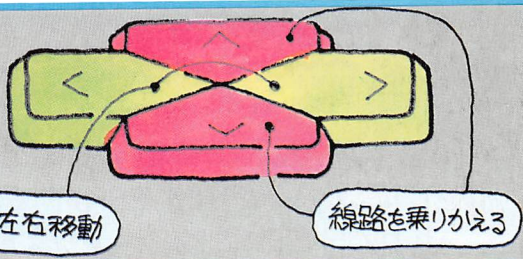
画面の左端にてきとうに並んだ1から9の数字は、3色にぬりわけられている。黄色の数字がカーソル。灰色の数字がカーソルを中心として、移動する数字。黒い数字が移動しない数字である。数字を移動させようと、カーソルキーの上下で黄色いカーソルを移動させて、カーソルキーの左で移動開始。カーソルを中心として灰色の数字が対称移動する。この数字を入れ換える動きがビジュアルで美しい。

レベル数はそのレベルをクリアするまでの最小手数だ。あんまりめちゃくちゃに、数字を動かしすぎるとわからなくなってしまうぞ。そこで最初の配列にもどしたいときはスペースキーを押してね。

⬆数字の6にカーソルをセットし移動開始。５４９８７６３２１と並んでいた数字が６を中心に対称移動し、５４１２３６７８９になる

⬆今度は１にカーソルをセットして、数字を移動させる。おっ、クリアできそうだ

⬆最後にカーソルを２にセットして、数字を移動させるとクリアだ。レベル３の秩序を回復したぞ

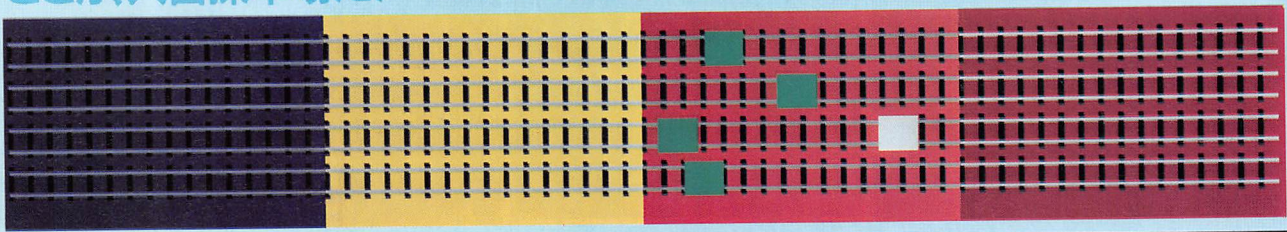
スリルを味わいながら列車を走らせる
大宮操車場

画1面　MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by Nu〜　▶リストは56ページ

操車場とは「車両を並べ替えたりつないだりする場所」（岩波国語辞典より）。Nu〜さんのお兄さんはむかし、大宮の操車場に勤めていたそうで、それをヒントにパズルゲームを作ろうとしたそうだ。でも、見事なアクションゲームになって、ここに登場。

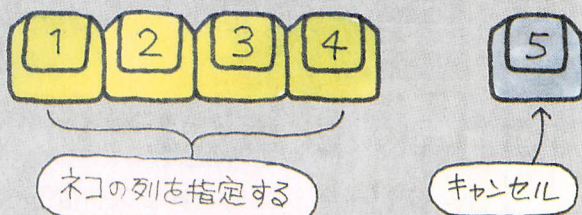
RUNしてしばらくするとゲームスタート。操車場は左から青、黄色、明るい赤、暗い赤を背景とした4画面を横につないで、その上に4本の線路が引かれている（本文下のマップ参照）。明るい赤の画面の右端がスタート地点で、そこから白い四角をした自車を加速、減速、走る線路を替えたりして、緑の四角（他車）をよけて、青い画面の左端にたどり着けばクリアだ。他車に接触、衝突すると、自車は右に押しもどされる。暗い赤い画面の右端に追いやられるとゲームオーバー。

クリアするたび他車のスピードがアップし、難しくなっていくぞ。

ここが、大宮操車場だ！

スタートからゴールまで短いように思えるが、クリアするごとに長く感じるようになるだろう。画面が切り換わったときにの他車の位置というのは切り換わる前の他車のいたところと同じ位置だ

なにもかもネコな古典的パズル
並べ、ネコ達よ

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by RASSAS CORP ▶リストは57ページ

1 2 3 4 5
ネコの列を指定する
キャンセル

1リットル、3リットル、5リットルのバケツがあります。このバケツを使って、きっちり3万バレルの原油を計ってください……というようなパズルはむかしからあるが、この古典的パズル路線にとにかくネコを導入したのがこのゲームだ。

RUNすると、画面には4本の列が現れ、いちばん下の列が満ネコになる。

この状態からはじめて、それぞれの面で要求される数ぴったりのネコをどこかの列にならべれば面クリアになる。

たとえば、1面の場合、第4列から第3列へネコを動かすと、19匹移動した段階で第3列は満ネコになるので、第4列には4匹残ることになる。このようにして、さまざまな数のネコをならべ、それを組み合わせて課題を達成していくわけだ。全9面。頭の動脈硬化によくきく。

別解はたくさんある。たとえば、下で紹介している1面の解法も4→1、1→2、4→1、1→2でも解ける。

第4列から第3列へネコが飛んでいく。各列数字は満ネコ数

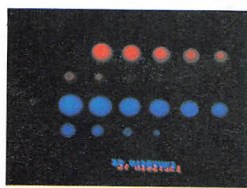
移動しおわって第4列には4匹のネコが残る

第3列から第2列へ。第3列には5匹のネコが残る

第2列から第1列へ。第2列には8匹のネコが残る

第4列から第2列へ。4＋8＝12匹のネコがならぶ

ひさしぶりにただ見るだけの鑑賞作品
まわしゃいいってもんじゃねえ

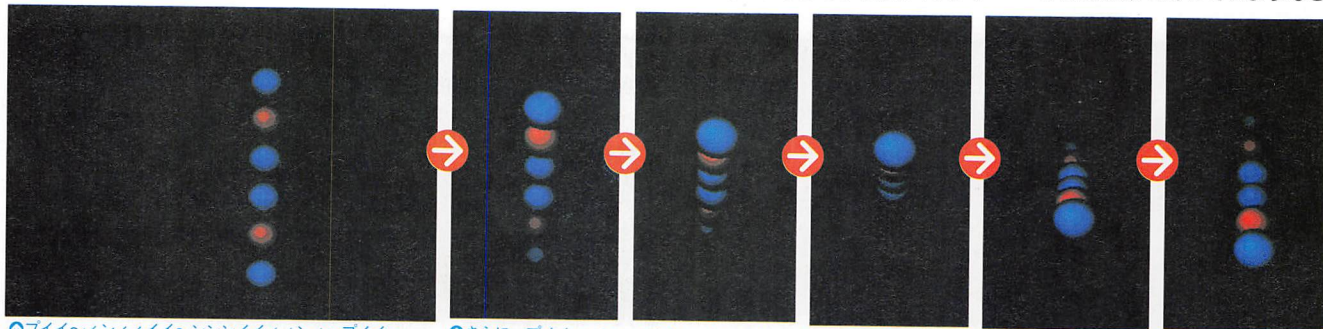
MSX2/2+ VRAM128K ※ターボRは高速モードでも可
by HIDEYUKI ▶リストは58ページ

アニメーションのための準備画面。ちょっと待つ

AVフォーラムにふさわしい作品のようだが、AVフォーラムに投稿されていたら、この作品はボツになっていただろう。29字×29行以内という規定からわずかにはみでるというのも理由の1つだが、このプログラムがアニメーションのための準備をしているうちに、気の短いAV塾長が、「そこまで」とか気合を入れてCTRL＋STOPを押すかもしれないからだ。

というのは半分冗談だが、このプログラムを走らせると、まず作者名がググッとせりだし、ポツポツッといろんな大きさの球をかいていく。かきおわると、プイイ～ィンィィイイ～ンと音を鳴らしながら、画面に対して垂直方向に回り出す。しばらく回ると逆回転し、しばらく逆回転すると、またもとの回転にもどる。

なにしろ鑑賞プログラムだから、それで話はおしまいだ。

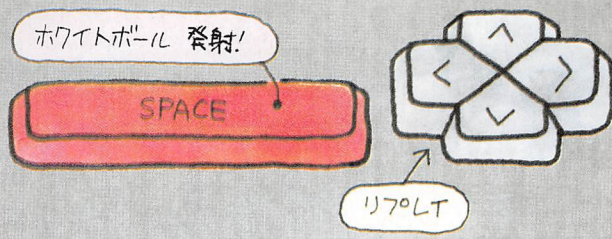
じっと見ていると、「まわしゃいいってもんじゃねえ」といいたくなるだろう、との配慮が作者のほうにあらかじめあって、それがタイトルに反映しているところがなんだかわけがわからなくておかしいな、などと最後の行のお茶を濁してさようなら。

プイイ～ィンィィイイ～ンンンイイィィンィ～プイイ～

さらに、プイイ～ィンィィイイ～ンンンイイィィンィ～プイイ～。そして、プイイ～ィンィィイイ～ン……

ねらった的にこのボールをたたきこむぜ
PASTEL BALL パステル・ボール

画1面

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ひらのたくいち ▶リストは59ページ

RUNすると赤、緑、青のどれかの色をしたパステルボールが画面の上から落ちてくる。画面の左にあるホワイトボールを発射してパステルボールにあて、そのボールと同じ色をした、赤、緑、青の四角の的に命中させるゲームだ。

ボールのあたり方で上、真ん中、下のどの方向にパステルボールが飛んでいくか決まる。要はホワイトボールを発射するタイミングなのだがこれが難しい。ちなみに、作者のハイスコアは25だそうだ。やってみればわかるが、このスコアをだすには極度の集中力とツキが必要だ。

↑上から緑色のパステルボールが落ちてきた。ねらう的は真ん中だ

↑いいタイミングでホワイトボール発射

↑パステルボールの真横にあたった

↑パステルボールが水平に飛んでった

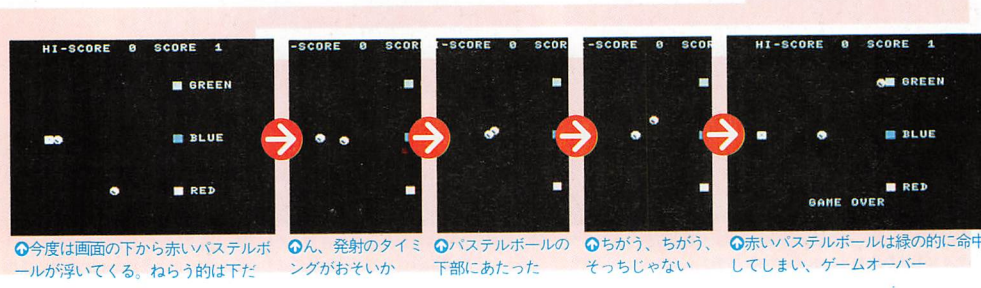
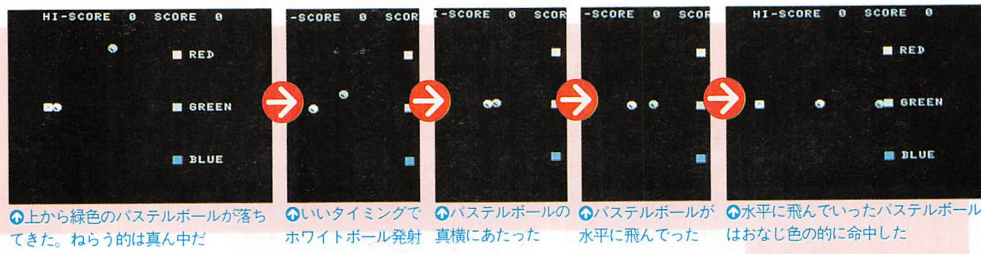
↑水平に飛んでいったパステルボールはおなじ色の的に命中した

↑今度は画面の下から赤いパステルボールが浮いてくる。ねらう的は下だ

↑ん、発射のタイミングがおそいか

↑パステルボールの下部にあたった

↑ちがう、ちがう、そっちじゃない

↑赤いパステルボールは緑の的に命中してしまい、ゲームオーバー

今だ、シャッターチャンスをのがすな
トラ番記者の TAKE A CHANCE テイク・ア・チャンス

画4面

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

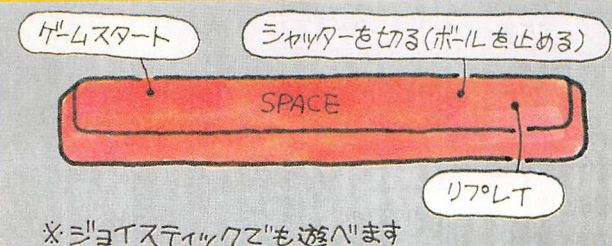
by HASEMAKO ▶リストは60ページ

ゲームスタート

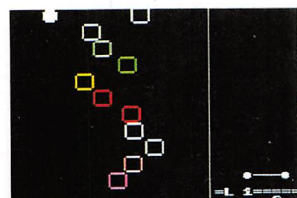
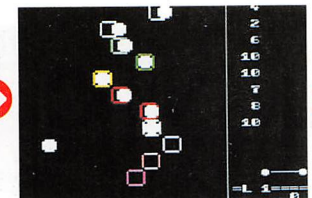
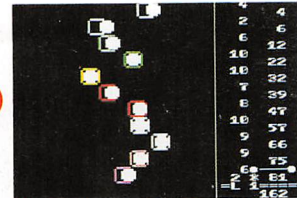
シャッターを切る(ボールを止める)

SPACE

リプレイ

※ジョイスティックでも遊べます

トラ番記者をわかりやすくいえば、阪神タイガースの試合の記事を書くスポーツ記者であり、キミは投手の投げる球をカメラのフレーム内におさめるためのカメラマンというわけさ。

ゲームスタート。画面の右からボールが1球、1球、水平に飛んでくる。このボールを、ボールと同じY座標に位置するフレームと重なったとき、シャッターをきる(ボールを止める)と、重なり具合によって得点がもらえる。きっちり、フレーム内にボールを入れると10点。あとはフレームの中心からのズレが大きいほど、得点は小さくなり、フレームとボールが重ならないと0点だ。10球で終了。各ポイントの合計が計算、表示され、70点未満だとゲームオーバー。飛んできた球を見のがし、シャッターをきらないと、その時点でゲームオーバーとなる。

10点を3回以上取ると、そのレベルの合計点が倍々になっていく。10点が3個で2倍、4個で4倍、5個で8倍、10個すべて満点のときは256倍、25600点がもらえる。また、レベルはクリアするごとに飛んでくる球のスピードが上がり、フレームの表示が画面の左よりになっていく。全28レベルをクリアすると「六甲おろし」がエンディングとして流れてくるぞ。

↑レベル1の第1球目が投げられた。シャッターチャンスをのがすなよ

↑第8球目までのボールを撮りおわって、結果のほうは、まあまあだ

↑全部のボールを撮りおわってみると10点が3つあり、合計点が2倍になった

↑レベル11でゲームオーバー。トップ10のスコアと、クリアしたレベル数を表示する

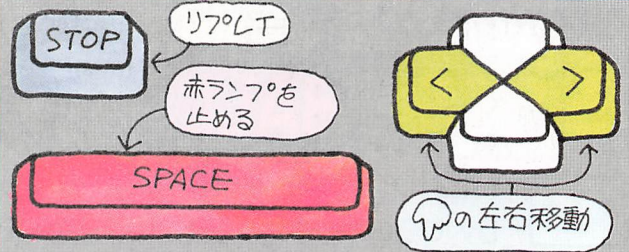
化学の知識と反射神経を鍛えるぞ

中和 〜BTB溶液の性質〜

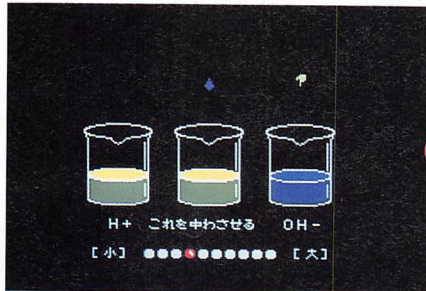
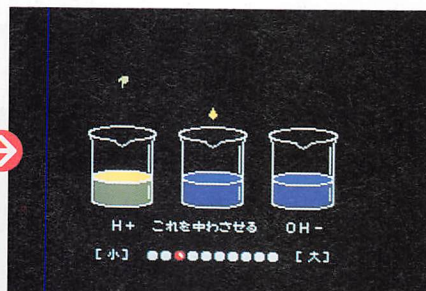
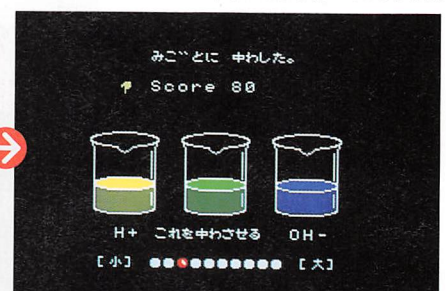
MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ひらのたくいち

▶リストは61ページ

STOP リプレイ 赤ランプを止める SPACE の左右移動

RUNさせると画面に3つのビーカーが登場。左のビーカーには酸性の水溶液が、右のビーカーにはアルカリ性の水溶液が入っている。この2つの水溶液を使って真ん中のビーカーを中和させて緑色をした中性の水溶液を作るのがゲームの目的だ(BTB溶液、中和などに関するくわしいことは62ページの『ファジー伸一のよいこのゼミナール』を読んでね)。

ビーカーの上の手で、真ん中のビーカーに入れたい水溶液を選択し、ビーカーの下で動く赤いランプを止めて、選択した水溶液をどれだけ入れるか決める(止まった位置が左から何番目かが、ポツポツたらす水溶液の水滴の数)。

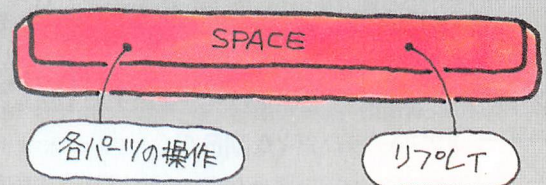
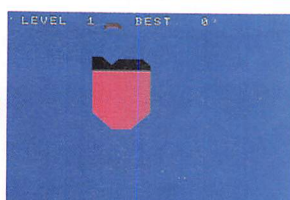
中和が成功するまで、赤ランプを止めた回数が少ないほどスコアが高くなる。5回のチャレンジで中和できなかったら失敗。

↑真ん中のビーカーの水溶液が酸性になっているから、アルカリ性の水溶液を入れる。加える水滴の数は4滴だ

↑アルカリ性の水溶液を入れすぎたみたいで青く色が変わってしまった。今度は酸性の水溶液を4滴より少ない量を加える

↑3滴の酸性の水溶液を加え終わった瞬間中和されて、パッと緑に色に変わった。画面にはメッセージとスコアが表示される

みんなで遊べばより楽しい福笑いゲーム

Sim Face シム・フェイス

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

木内靖

▶リストは63ページ

↑レベル1の顔の作成が始まる。左のまゆげが左上から登場し、水平移動する

↑画面上で水平移動している左のまゆげをスペースキーを押し、顔の上にもってくる

↑もう一度、スペースキーを押すと左のまゆげを置くことになる

LEVEL	1	2	3	4	5
POINT	+16	-17	+14	-22	+18

LEVEL	6	7	8	9	10
POINT	-11	-20	-22	-29	+7

TOTAL -94
BEST +0

↑レベル10までおわると、全レベルの結果を表示してくれる

RUNすると画面にのっぺら坊の顔が書かれ、画面の左から左のまゆげ、右のまゆげ、左目、右目、鼻、口の順で各パーツがひとつずつ登場してくる。ゲームセンターによく置かれている人形をつかむゲームの操作と同じように、各パーツをのっぺら坊の顔の上に置いていく。顔はすべてのパーツを置きおえるまで表示されない。また、パーツを置いていくごとに、そのパーツの位置に応じたポイント(10点満点)が画面の左に表示され各ポイントの合計がそのレベルのスコアとなる。レベル数が顔の輪郭(りんかく)の倍率となっていて、レベル10までプレイするぞ。

ほうら、へんな顔のできあがり

↑できあがった顔が動くぞ

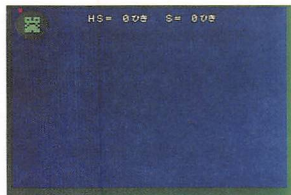
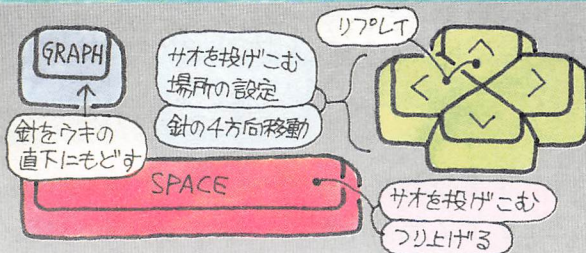
↑これはレベル4のできあがった顔。まあまあだ

↑レベル10のできあがった顔

手に汗にぎって、水面のウキを見つめる

つりぼりやさん

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

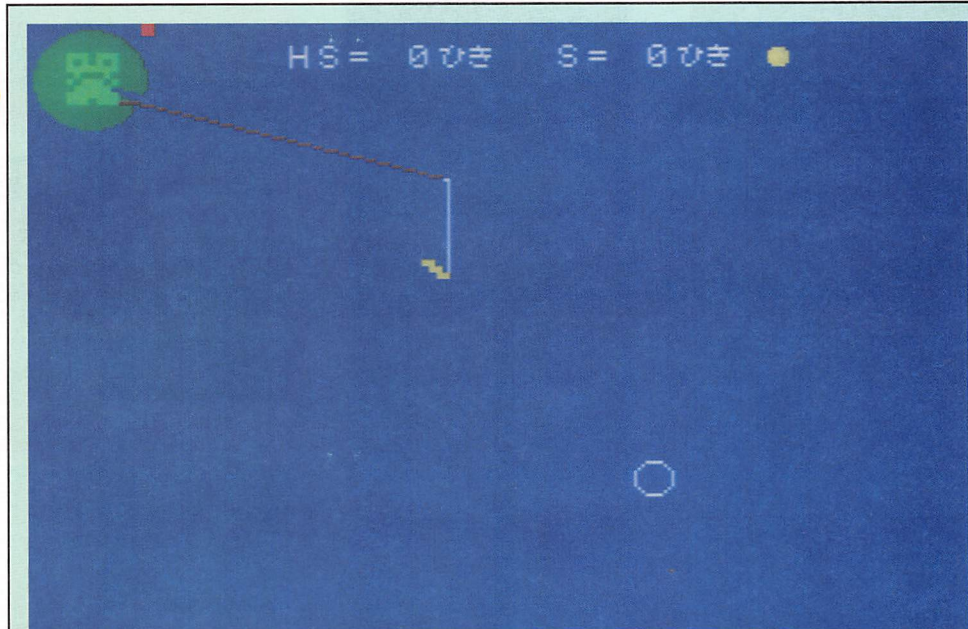
by TOMすけ ▶リストは64ページ

今、見えないカーソルを動かして、サオを投げこむポイントを決めようとしている

これはサオと水面下の針を操作し、つりぼり内を泳ぎ回る魚を、制限時間内に釣り上げるゲームだ。

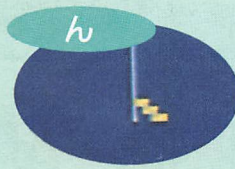
ゲームスタート。画面左上にいるのが主人公のカエル。その上を制限時間を表す小さな四角が右に移動していく。最初にサオを投げこむわけだが、そのまえに魚がどこにいるか知りたい。

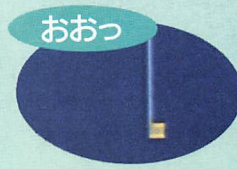
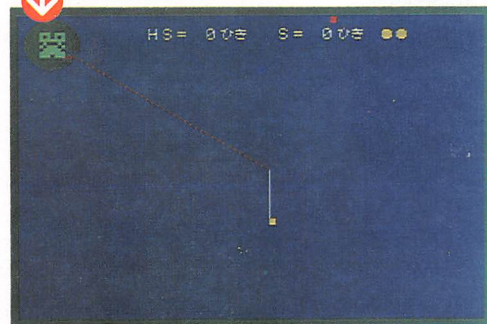
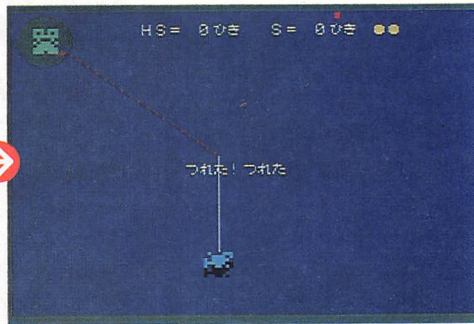
じーっと、水面を見ていると、ピチャ、と音はしないが、ときどき波紋がひろがることがある。これは水面下を泳ぎまわっている魚が、方向転換するときに見えるもので、波紋の見えたあたりに魚がいることになる。そこにサオを投げこむため、最初はカエルの足元にある見えないカーソルを、波紋の見えた場所までカンで操作して、ここだ/と思うところでスペースキーを押す。すると、サオが描かれ、見えないカーソルがある場所にウキが浮く。なにしろ、カーソルが見えないのだから、なかなか思ったポイントには投げられない。そのあとは、魚が釣れるのをまっているのじゃなく、水面下で目に見えない釣り針を操作して、積極的に魚を釣りにいくのだ。釣り針が行方不明になったときはグラフィックキーを押せばウキの真下にもどる。

ラウンドは制限時間内に1匹釣り上げればクリアとなる。また、1ラウンドごとにサオを投げられる回数は3回まで(回数はスコアの横に黄色い丸の数で表示)。1回目にサオを投げた位置のままで魚を釣ると、ボーナスとして魚を2匹釣ったことになる。1匹釣り上げるごとに制限時間は短くなるが、10匹釣るごとに魚の色が変わり、少し前の制限時間にもどしてくれる。

カーソルが見えないと魚が1匹も釣れないという人は、65ページにカーソルを見えるようにする改造用追加リストが載っているので、だいじょうぶ。

サオを投げこんだ場所は、水面に波紋が見えている場所より遠かった。これから、釣り針を波紋が見えた場所に向かって移動させる

ウキを見つめる

ん

魚がエサにさわると、ウキが横に動く

おおっ

魚がエサにくらいつくと、ウキが沈む

釣り針を見失ってしまったが、魚の近くにいると思うから2回目のサオの投げこみをした。しばらくして、魚がかかったぞ

やったー、つれた、つれた。うれしくて主人公のカエルは蓮の葉の上でぴょん、ぴょん跳ね上がる

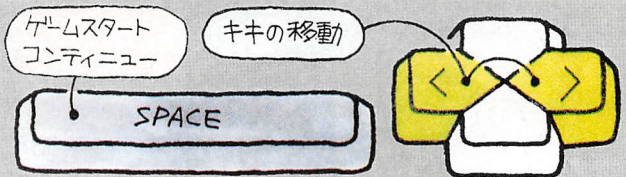
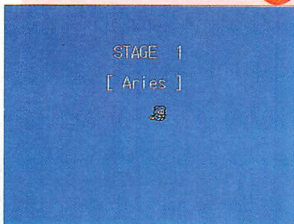
十二星座を飛びまわる星の物語

神秘の天宮図

MSX 2+

by 岩崎朋美

※ターボRは標準モードで

▶リストは65ページ

ああ、さすがに漢字だなあ

ステージ1。エイリエス(牡羊座)

まだ輝いていない4つの星

キキちゃんがシュッと通ると

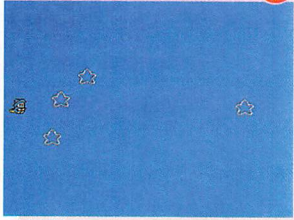
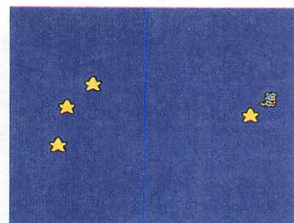
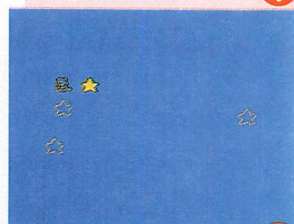
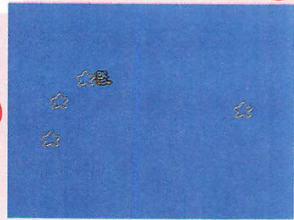
ピカリン、と輝きはじめる

ぜんぶ通って右端へ行くと

ホウキに乗ったキキちゃんが、宇宙の静寂(しじま)を飛びまわり、星々のあかりをつけて、黄道十二宮の星座を夜空に出現させていく……という、岩崎朋美(ともみ)なゲーム。タイトルと画面と作者の名前(てっきり美人OLだと思っていたのに21歳の男性だった)とが妙にマッチしていたのでフラフラと採用してしまった。MSX2+以降、またはソニーのHBI-J1かMSX-DOS2のカートリッジをつけたMSX2でなければ遊べない。

ステージ1のAries(エイリエス)(牡羊座)からはじまって、少しずつ星の数の多い星座へと進んでいく。星の数は、直接、難易度にかかわるのでじっさいの星座の順番とは一致しないので注意。

ただ上を通過するだけで星は黄色く輝きはじめ、すべての星を輝かせたうえで画面の右端につけばステージクリア。空は闇に包まれ、星座が浮かび上がる。

星のあかりをつけきれないうちに夜が来たり、ステージ13から出てくるハレーに触れたりしたら、ゲームオーバー。でも、コンティニューがあるからだいじょうぶなんです。うふん。

キキちゃん

ほうきに乗って星座を飛びまわる。ゲームオーバー姿がかわいい

ああ、落ちてゆく

ハレー登場!

最初の12ステージをクリアするとハードモードになり、追いかけてくる敵キャラのハレー(赤い星)が登場。触れるとゲームオーバー

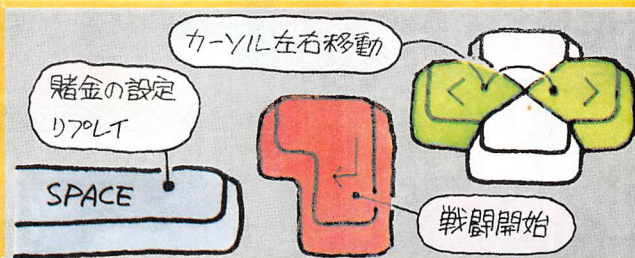
※参考文献 『西洋占星術』(門馬寛明著・光文社カッパブックス)、『ムー』6月号特別付録(学研)

超人たちの戦いに手に汗にぎる興奮観戦

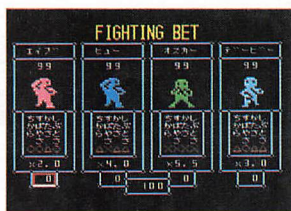
FIGHTING BET ファイティング・ベット

画10面　MSX MSX2/2+ RAM16K ※ターボRは標準モードで

by ろんぐTEAM　▶リストは68ページ

カーソル左右移動
賭金の設定
リプレイ
SPACE
戦闘開始

13人の超人のなかから毎回4人が、ディスプレイの中にあるアリーナに登場。最後の1人になるまでデスマッチをくりひろげる。お客さまであるあなたは、最初の持ち金100をもとに、勝ち残りそうな超人に賭けるわけだ。超人どうしの戦いは、いつもエキサイティングで思わず手に汗にぎるおもしろさ。そのうえカンがあたって持ち金が増えればこんな幸せなことはない。

賭けは1超人につき、金50まで。ただし、何人に賭けても可。まあ、全員に賭けていてはおもしろみもうまみも薄いけど。

また、いったん投入した賭け金は取りもどすことができないので注意。ゲームセンターのコインが取り返せないのとおなじ。

⇧エイブ、ヒュー(両用タイプ)、オスカー(拳タイプ)、デービー(蹴りタイプ)の4人が選ばれ、戦いはじめる。右を見よ

超人には、攻撃方法が拳(こぶし)のみ、蹴りのみ、拳、蹴り両用の3つのタイプがある。それぞれのタイプに、連打、まわし蹴り、気力爆発の必殺技があって、これが戦い中に出てくるとグンとおもしろくなる。まあ、百聞は一見にしかず、ぜひ、やってみてください。

ファイティング、スタート

①⇧デービーの蹴りがオスカーに命中。のけぞるオスカーがかわいい

②⇧エイブも蹴り。これまたオスカーに命中。かわいそうなオスカー！

③⇧オスカーの反撃。とばっちりを受けたのはそばで見ていたヒュー

④⇧両用タイプのエイブがこんどは拳でオスカーを攻撃。これはきいた！

⑤⇧どったーん。オスカーが地面に崩れ落ちた！　さようなら〜

⑥⇧おっ、デービーの必殺技まわし蹴り。華麗なフォームで宙を舞う！

⑦⇧このおそろしい攻撃を受けたのは不幸なヒュー。大きなダメージ

⑧⇧またもやデービーのまわし蹴り。こんどの標的はエイブだ

⑨⇧エイブの反撃は突き。平凡な攻撃だが当面の敵、デービーに命中

⑩⇧おおっ！　両用タイプの必殺技、気力爆発をヒューが仕掛けている！

⑪⇧ドーン！　ヒュー以外の全員がいっぺんに後ろにのけぞるのがゆかい

⑫⇧こんどはエイブの気力爆発。すでにヒューは体力つきて倒れている

⑬⇧1対1の戦い。デービーの渾身(こんしん)の蹴りをエイブがよけた

⑭⇧しかし2度目は命中。エイブか、デービーか、決着の時は近い！

⑮⇧エイブの蹴りがデービーにまともに命中した！　こ、これは……

⑯⇧手応えを感じたエイブは、余裕の構え。崩れ落ちてゆくデービー

⑰⇧最後に勝ったのはエイブ。まあ、ガチガチの本命というわけでした

⑱⇧1つの戦いが終わると次の4人が画面に現れてベットを待っている

13超人のプロフィール

力=ダメージを与える力　すばやさ=攻撃を避ける能力　堅さ=打たれ強さ　しぶとさ=HPが下がっても攻撃力は落ちない

オスカー 001
史上最弱超人。力、すばやさ、堅さ、しぶとさすべて×。拳タイプ

ジュリアン 002
堅さにわずかに希望が持てる。2番目に弱い最低超人。拳タイプ

マイケル 003
すばやさが○。逃げているうちに勝機があるかも。蹴りタイプ

ヒュー 004
力、堅さ、しぶとさが△。見ていて楽しい両用タイプ

ジェイソン 005
名前がこわい。力、堅さが△、しぶとさが○。正統派の拳タイプ

デービー 006
すばやさが○でほか△。いいファイトをしそうな蹴りタイプ

力と堅さが○。あとは△。バシバシ攻めてくる蹴りタイプ。

なんとか愛嬌のある両用タイプのエイブ。堅さが△以外は○

力は×だが、すばやさと堅さは◎。しぶとさは○。蹴りタイプ

しぶとさが×以外は◎。調子にのるとおそろしく強い拳タイプ

3強の1人。力、すばやさが○。堅さ、しぶとさが◎。拳タイプ

堅さが○以外はすべて◎。そのうえ、楽しい両用タイプ

もうぜ〜んぶ◎。おまえ1人で目立ってどうすんだよ。両用タイプ

第5回 MSX・FAN プログラムコンテスト

キミの出番だ！ファンダム夏の祭典！
完全読者投票による新システム採用！
賞金賞品総額50万円！

募集要項

①国籍・年齢・性別・職業その他いろいろ問わず
②ただし、応募作品は、オリジナルプログラムにかぎる。1人何作品でも応募可
③作品の内容は、いいプログラムなら、ジャンルにこだわらず、なんでもOK
④募集内容は、ファンダムとおなじ。RP部門1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプ、FP部門、の4種類(それぞれの規定は78ページ参照)
⑤第1次選考はMファン編集部内でおこない、優秀な作品は、Mファン大賞ノミネート作品として本誌10月号、11月号に掲載
⑥掲載作品について、しかるべき第2次選考をおこない、右にかかげた各賞の授賞作品を決定
⑦発表は、1992年1月号の本誌誌上

もはや、気がついた人もいるだろうが、今回はFP部門もコンテスト対象作品とすることにした。自分の実力にふさわしい部門・タイプを選んで応募してほしい。8月20日必着。

また、上記の⑥にある「しかるべき第2次選考」とは、大々的な読者投票による選考を意味する。10月号、11月号につける特別用紙で投票してもらい、それを集計して各賞を決定するという前代未聞のシステムだ。

このシステムについての詳細な説明は、10月号、11月号でおこなう。

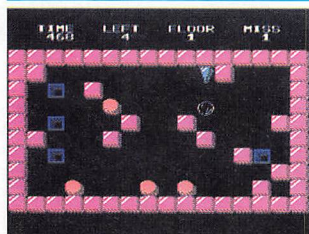
今回は、このシステムを用いるため、純粋に獲得ポイント数によって受賞作を決める。したがって、ダブル受賞、トリプル受賞などもじゅうぶんありうるので、がんばってほしい。

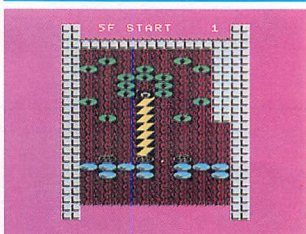
各賞案内

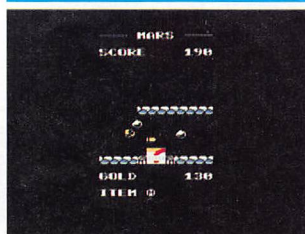
Mファン大賞 賞金20万円 1名
総合的に評価して、もっとも優秀な作品に与えられる

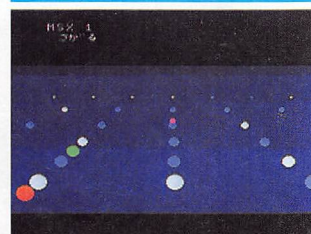
賞	賞金・賞品	人数
グラフィック賞	賞金5万円	1名
サウンド賞	賞金5万円	1名
プログラミングテクニック賞	賞金5万円	1名
エキサイティング賞	賞金5万円	1名
アイデア賞	賞金5万円	1名
特別参加賞	オリジナルグッズ	100名

栄光あるMファン大賞作品の歴史

第1回『BOSIP』

↑福岡県・竹田賢二(GEN)作。当時大1。その当時、「意外に奥深い正統派パズルゲーム」という賞賛をあたえられる

第2回『GOLDIA』

↑大阪府・真鍋武志(Beta.K)作。当時高3。その当時はやったアルカノイドのパロディだが、なんだか奇妙なゲームだった

第3回『MARS』

↑神奈川県・草薙昭彦(NAGI-P SOFT)作。当時中2。コインを集めコンビニで買物をするシューティングゲーム

第4回『惑星歩兵戦』

↑埼玉県・高橋吾郎作。当時高3。4人で遊んでも、見ているだけでも楽しいすごろくゲーム。すばやい画面の動きが印象的だった

しめ切り、8月20日必着！

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

★★★★★★★★★★★★★★★★

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX／2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286もふくむ)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①アシカの修業2 ②Advantag P-1 ③ノック&ノック ④秩序回復 ⑤大宮操車場 ⑥並べ、ネコ達よ ⑦まわしゃいいってもんじゃねえ ⑨PASTEL BALL ⑩トラ番記者のTAKE A CHANCE ⑪中和 ⑫Sim Face ⑬つりぼりやさん ⑭神秘の天宮図 ⑮FIGHTING BET ⑯どれも興味がない

14 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①ファミコンディスクシステムのテーマ ②「ドラゴンクエストIV」より謎の城 ③「吉田工務店」よりボスのテーマ ④CARAVAN ⑤ネコの鳴き声 ⑥希望の扉 ⑤よっちゃんおすすめCD ⑧どれも気に入らない

15 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

16 あなたにあてはまるものにいくつでも丸をしてください。
①ファンダムのプログラムを打ちこんだことがある ②FM音楽館を打ちこんだことがある ③その他の掲載プログラムを打ちこんだことがある ④自分でプログラムを作ったことがある ⑤プログラムにはまったく興味がない

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	
1	ソーサリアン	5
2	ルーンマスター三国英傑伝	18
3	エアホッケー	114
4	シューティングコレクション	115
5	フェアリーテール海賊版	116
6	ディスクステーション27号	110
7	ピンクソックス6	111

表2 今月の記事

No.	
1	表紙
2	<FAN SCOOP>ソーサリアン
3	<FAN ATTACK>信長の野望・武将風雲録
4	<FAN ATTACK>ルーンマスター三国英傑伝
5	FFB
6	BASICピクニック
7	パソコン通信はじめの一歩
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	FM音楽館
13	THE LINKS INFORMATION PAGE
14	十字軍
15	ほほ梅麿のCGコンテスト
16	FAN STRATEGY
17	ゲーム制作講座
18	AVフォーラム
19	記憶のラビリンス
20	DMfan
21	いーしょーくーはまだかいな!?
22	<FAN NEWS>エアホッケー
23	<FAN NEWS>シューティングコレクション
24	<FAN NEWS>フェアリーテール海賊版
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP
28	<特別付録>Mファン特製ボードゲーム版「ソーサリアン」

表3 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ3
9	エアホッケー
10	MSXView
11	F-1スピリット
12	エメラルド・ドラゴン
13	SDスナッチャー
14	SDガンダム ガチャポン戦士2
15	王家の谷・エルギーザの封印
16	カオスエンジェルズ
17	ガリウスの迷宮
18	ぎゅわんぶらあ自己中心派
19	銀河英雄伝説II
20	銀河英雄伝説II DX kit
21	クォース
22	グラディウス2
23	グラフサウルス
24	クリムゾンII
25	クリムゾンIII
26	激突ペナントレース2
27	コラムス
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THE プロ野球激突ペナントレース
36	シャロム
37	シュヴァルツシルトII
38	シューティングコレクション
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	聖戦士ダンバイン
44	ソーサリアン
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	デ・ジャ
52	闘神都市
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンクイズ
55	ドラゴン・ナイト
56	ドラゴン・ナイトII
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ総集編
65	ViewCALC
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ファンダムライブラリー各号
70	フェアリーテール海賊版
71	フォクシー2
72	ブライ上巻
73	フリートコマンダーII
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	野球道II
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

●6月号の当選者発表は56ページからの欄外で発表しています。

ファンダムスクラム

今月から、ちえ熱の選考会レポートが加わった。先月の保留作品をもとに、ツールとパート2もの の採用の可能性を熱弁してくれた。

ちえ熱の選考会レポート

どうもおひさしぶり、ちえ熱です。今月から、ファンダムを愛してやまない読者の送ってくれた、投稿プログラムの採用か不採用かを決める選考会のレポートをしていくことになった。

選考会は毎月15日ごろにおこなわれるが、そのまえにちえ熱が1画面タイプ、ファジー伸一がN画面タイプ、うぎゃ川井田が10画面タイプとFP部門の、担当作品の評価をすませ、そのなかから「これはおもしろい(役に立つ)/」と思われる作品を選考会に出品する。右の表が今月号の選考会出品リストだ。

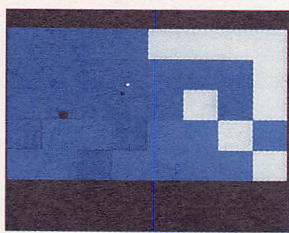
「それでは選考会をはじめます。最初の作品は～」という感じで、1画面タイプの作品から審査がはじまる。審査員はファンダム班の6人。各人は出品リストが載っている評価表に、各作品に対し10点満点で評価していき、最終的には6人の総合点で採用が決められていくわけだ。

今月の選考会で印象に残った作品をレポートしてみると、渡辺剛クンの『エサ』はストーリーはしっかりしていたが、ゲームのバランスが悪かった。岩崎良幸クンの『地獄道II』は、前作の『地獄道』の勢いがありすぎたためか、あまり評価が高くなかった。浅沼匡クンの『竹中半べ』は2人対戦のパズルゲームで、個人的にはおもしろく遊べる作品だと思ったが、ゲームシステムがわかりにくいこともあって全体の受けがもうひとつだった。

わたしの目についたのが、『こちらドワープ星』の作者、佐藤貴行クンだ。彼はAVフォーラムの常連であり、ユニークなプログラムを作るのをお手のものとしているので、これからの作品を期待したい。

先月の保留分として阿部俊一郎クンの『SUBMERGE II』と将積健士くんの『GRAFFITI5』が選考会に登場。前作のパート2の作品というのは、作り手のほうでは作りやすく、ある程度おもしろい作品になると思うが、どうしても新鮮さ、驚きというものがなくなるので、選考会での評価が辛くなってしまう。『GRA～』はグラフィックツールなのだが、ツールというのも評価が辛くなりがちで、めったに採用されない。ツールで採用を狙うなら、市販のツールソフトのレベルにとどくくらいの性能があるか、まったく別の方向に目を向けた作品にするかだ。また、ツールはめんどくさい作業を便利にすることを目的としたものだから、万人に共通したものを作り上げるのはかなり大変。みんな、がんばって上、目指してね。

採用までもうちょっと、ガンバレ!

⬆柳井田宏之クンの『ラケット』。コンピュータ対戦のテニスゲームみたいなもので、楽しめたがおしくもバグがあった

⬆『ゴルフ場の逆襲』は、ボールを打つと9つのホールがつぎつぎと切り換わり笑いをまきおこした。でも複雑すぎて……

今月の選考会に出品された作品

※整理番号順

作品	作者
●1画面タイプ	
ホッピングさんかく	西谷聡(water ball)
BLOCKこわし	兼田和男(RADIAL AREA)
エサ	渡辺剛
ラケット	柳井田宏之
分身	柳井田宏之
PASTEL BALL	平野拓一(ひらの　たくいち)
ガウガウ	椚山勝己
ノック&ノック	菊地友則(TOMすけ)
FOUND FOUND	出島裕和
こちらドワープ星	佐藤貴行(パト)
隕石	鹿島信二
ピンポン	岩崎朋美
秩序回復	坂本伸幸
大宮操車場	沼尾弘志(Nu～)
KUSI	浮田英明(うたけん)
並べ、ネコ達よ	山崎貴史(RASSA CORP)
アシカの修業2～フープ抜け～	木内靖
カードマジック	牛木隆文(ろんぐTEAM)
UNION	中西英之(HIDEYUKI)
まわしゃいいってもんじゃねえ	中西英之(HIDEYUKI)
AdvantagE P-I	大川原宏志(TEAM Oes)
私でも動けるぞ!	吉村一真(よしむソフト)
F-1000000	岩崎良幸(YIS)
地獄道II	岩崎良幸(YIS)
●N画面タイプ	
中和　～BTB溶液の性質～	平野拓一(ひらの　たくいち)
ゴルフ場の逆襲	岩崎良幸(YIS)
竹中半べ	浅沼匡(UHYO!!)
Sim Face	木内靖
THE LITTLE WARS	木本雅文
愛は勝つ!	中本聡
???	篠原修
つりぼりやさん	菊地友則(TOMすけ)
砂漠の攻防	柴田義雄
トラ番記者のTAKE A CHANCE	長谷川誠(HASEMAKO)
●10画面タイプ	
神秘の天宮図	岩崎明美
LEGLETTE	赤崎和弘
FIGHTING BET	牛木隆文(ろんぐTEAM)
●先月の保留作品	
SUBMERGE II	阿部俊一郎
GRAFFITI5	将積健士(SIL-SNA SOFT)

あしたは晴れだ！

担当：MORO

テーマ：「盗作」について、わたしはこう思う

さっそく今月のテーマ「盗作」についての意見を紹介しよう。

●盗作はぜったいみんながいやな気持ちになると思います。やりたい人はやってもいいけど、Mファンの読者の事を考えてほしいな。盗作があった場合はみんなで話し合って厳しく処分すればいいと思います。＝愛知・辻村壮士(10歳)

辻村壮士は10歳だ。たぶん小学4年生くらいだろう。小学生でも盗作はいけないとしっかり認識しているのに(べつに小学生をばかにしているわけではない)、なぜ起こってしまうのだろう。

●僕は「盗作」という言葉を聞くと無性に腹が立つ。せっかく苦労して作った作品が、他人に取られてしまうからだ。作者にとってこんな不愉快なことはない。ただ、プログラムを作っていてマニュアルそっくりになってしまうことなら僕もしょっちゅうある。それに気づかず投稿してしまったなら許せるものだが、「だれも気づかないだろう」なんてあまい！　読者の目が光っていることを忘れないでほしい。＝岐阜・伊藤晃(17歳)

●盗作はめちゃくちゃ悪いことだ。自分の作品をだれかに使われたらどんな思いをするか。だが、その作品を前に使われていたことを知らなければしかたない。そういう場合はどうなるのか教えてくれ。＝京都・KANNYA(12歳)

伊藤晃とKANNYAはだいたいおなじ意見で、盗作はぜったいいけないという。ただし知らなかった場合はどうなるのか、2人とも疑問に思っている。ほかにも、

●もうそろそろ投稿しようと思ったとき、AVフォーラムで盗作事件があって、ぼくが出したものが盗作だったらどうしようと考えて出すのが怖くなりました。＝大阪・澤田晃伸(14歳)

これは気持ちの上では盗作ではない。しかし、社会的にはやはり盗作とおなじことになってしまう。とはいえ、1文字も違わずおなじものができるなんてことは、まずないはずだから、安心してほしい。

●私は「盗作」について例をあげるとやはり3月号の『ミカン』です。あの作者は「移植」と勘違いしたのではないでしょうか。＝広島・MS SOFT(13歳)

今回、4月号のAVフォーラムで起こった『ミカン』の盗作事件(マニュアルから盗作)を取り上げたものが多かったが、大半は「なにかの間違いで……」といった意見・内容だった。そのためか処分が厳しすぎるという声もみられたが、あれははっきりと盗作だったことが確認されている。その後も数本、やはりマニュアルから引き写したものが、おなじ人物から送られてきている。また、この人物から編集部あてに「何者かに盗作するように脅迫されてしかたなくやった」という内容の手紙が届いた。理由はどうあれはっきり意志を持っての盗作など認めるわけにはいかない。盗作は根絶したいし、読者にもきちっとした事実関係を明らかにしておくべきだと思うので公表しておく。

盗作についての意見は、大きく2つに分かれていて、盗作は悪いが知らないでなったらどうすればいいのか、というものと、盗作と参考、移植のわかれめに焦点をおいたものだ。後者について少しずつ違う意見を紹介しよう。

●私は盗作と参考の差について述べたい。いくらBGMやキャラクタがおなじでも、ゲームが違うなら盗作ではない。移植は盗作。ただし、少しでも応用性のあるゲームなら盗作ではないと思う。＝埼玉・KEySiDE(15歳)

まあそういうところか。KEySiDEは移植も盗作だといっているが、ファンダムでは移植作品についての明確な決まりはないので、そのときどきのいろいろな情況によるといっておこう。

●ぼくは盗作はやはりいけないと思うが、少しは許すところもある。盗作とは、自分は何もしないで、人の力をあてにしている人の考えだと思う。ただ、アイデアや新鮮さがあれば自分のオリジナルではないだろうか。形はおなじでも中身が違うなら、それは移植だと思う。＝愛知・塚本智明(16歳)

それは移植ではなく参考だろう。ここでいう移植とは、他機種の作品をMSX用に作ることをいうので、中身が違えば参考ということになるだろう。ただし、あまり内容の変わらないものは、移植や盗作として扱うことになる。

●どこからが盗作でどこまでが参考なのかについて。AさんがBさんの作品をそっくりそのまま自分の作品として送ったとしても、AさんがBさんの了解を得ているか、「Bさんの作品を参考にしました」と明記していて、編集部の人がそれを認めれば盗作ではないと思います。だけどこういう人はプログラマとしての資格がないと思います。＝広島・神田里志(17歳)

神田里志は少しカン違いをしていると思う。なぜなら、いくら作者に許可を得ていても、どこかでその作品が世間の目に触れていたものならば、二重投稿か盗作の作品として扱われることになる。まったくはじめて世に出るのなら話はべつだが。二重投稿といえば、最近こんなこともあった。

●このたびMファン1990年12月号に掲載された『Activity～』が不本意ながらディスクステーション25号に掲載されてしまいました。誠に申し訳ございません(中略)。二重投稿という事になってしまいました。徳間書店様そしてコンパイル社様に多大なご迷惑をおかけしました事を深くお詫び申し上げます。＝兵庫・西村幸(22歳)

これに関してはコンパイルからも説明があり、ようするに西村幸に落度はなく、投稿作品のなかにまぎれてしまったのが原因とのこと。もちろんMファン編集部としては、まったく問題にしていない。

意見とテーマの募集

10月号は編集部秘密会議

●10月号は編集部秘密会議

10月号は特別企画として構成してみようと思う。このところ、やたらと会議がひらかれ、とても重大なことが話し合われている。まあ、どんな内容のことかは、さっしのいい人はわかるだろうけど、わからない人も2か月もすればわかることになる。10月号ではこの会議から報告をしようと思う。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマを広く募集している。いろんな人に聞いてみたいことをハガキに書いて「あしたは晴れだ！　テーマ」係まで送ってほしい。しめ切りはないが、すでに取り上げられたテーマは扱えないので注意。

意見もテーマも掲載者には記念品を進呈する。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどの募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

質問箱 リストの空行は消せるか?

Q 質問があります。プログラムを打っているとき、その行の最後に文字を打って、リターンキーを押してリストとか見ると、1行だけ空間ができます。どうしたらこれを消せますか?

(大阪・東勝文/15歳)

A 東くん、プログラムを打ちこんでいるときに、行の終わり(画面のいちばん右側)に文字を打ちこむと、カーソルがつぎの行の最初(画面のいちばん左側)にくるだろう? つまりこれは、まえの行とつぎの行がつながったことを意味するのだ。そして、ちょうどその状態でリターンキーを押して、行を登録すると、まるで次の行もその行の一部として登録されたように、リストを表示したときにくっついてくる。これは、どうしてそうなるのかは詳しくはわたしも知らないが、たぶん、どんな行も、行の終わりに空白が1文字ぶんくっついてくる、というような仕組みになっているのだろう。だから、その行をSCREENØで表示したときと、SCREEN1で表示したときでは、空行が付いたり付かなかったりするのだ。どちらにしても、この空行は消せないので、どうしても気になるのなら、その行を少し短くしてみてはどうだろう。

質問箱 「#」や「/」のつくわけ

Q 5月号の『TWIN BALL』をパチパチとやっていたら行180の「("7755444 4"」というところが、どうやっても「("77554444#"」というふうに、「#」がついてしまい、どうしても直りません。どうしたらいいのですか?

(千葉・平田裕亮/年齢不詳)

A はっきりお答えしよう。それは、その行に打ちこみミスがあるためなのだ。なぜかといえば、きちんと打ちこめているなら、決してそんなことにはならない。また、「#」がくっついてくるというのも理由のひとつになる。なぜなら、「77554444」の部分は、文字列データになっているはずの部分で、そこに「#」がくっついてくるというのは、「77554444」の部分が数字として扱われている証拠といえるからだ(「#」は倍精度型実数という数値の型宣言文字なのだ。同様に「/」=単精度型実数、「%」=整数、「$」=文字列がある)。「"」で囲まれているように見えるから、文字列とカン違いするが、実際はその外側が文字列として扱われているのだ。平田くん、行180のはじめから見直してみよう。きっと問題の部分までの間で、「"」を打ち間違えているところがあるぞ。

質問箱 アセンブリ言語の打ちこみ

Q マシン語の入力は、モニタなる物でできるらしいけど、アセンブリ言語というのを打ちこむのにもモニタのような物が必要ですか? また、BASICのなかにマシン語を入力しておくのは、どうやってるのですか?

(福岡・団子/年齢不詳)

A じつは、わたしはマシン語を知ってはいるものの、独学で覚えた(本を読むには読んだのだが、軽く読んだ程度でほとんど資料しか使わなかった)から、正確なことには自信がないが、モニタはメモリに直接マシン語コードを書きこむものだから、表示もマシン語コードのままで、全体を把握するのに困難。だから長いマシン語を組むのには不向きだろう。その点アセンブリ言語で組めば、全体の流れも把握しやすい。しかし、アセンブリ言語はマシン語に変換するなにかのプログラム(アセンブラ)がないと、基本的には使いこなせない。もうひとつの質問の、「BASICにマシン語を入力〜」というのは、マシン語コードをデータにしておき、プログラムを実行すると、そのデータをメモリに書きこんでいる。必要なときはUSR関数で呼び出す。マシン語がどんなものかわかれば、その方法も必ずわかるハズだ。

情報局 インターナルエラーが出た

「A=FPOS(Ø)」と打ちこんで実行すると、インターナル・エラー(エラー番号51)が出る。なぜか内部でエラーが発生してしまうのだ。

(大阪・よしむソフト/13歳)

う〜ん、じつはまともにやってこのエラーが出るのは始めて見た。ところで「FPOS」というのはいちおうBASICの予約語になっているものなんだが、これを実行してもエラーになるだけだ。このような、「予約語だけど、使えない」単語はほかに、ATTR$、CMD、IPL、があるが、このうちCMD、IPLは拡張用コマンドとして少数のユーザーには使われているものだが、ATTR$というのは、いったいなんなんだろうか。どうでもいいが、インターナルエラーは珍しいなあ。ついでにこのちょうしで、エラー番号16のストリング・フォーミュラー・トゥ・コンプレックスもだしてほしいものだ。

↑いい目の保養になりました

質問箱 スプライトパターン定義で使える文字

Q コントロールキャラクタは、SPRITE$(Ø)="& FOもBG% "という方法のスプライトパターン定義では、使用できないのですか? 教えてください。

(東京・国弘政則/14歳)

A そうです。終わり。

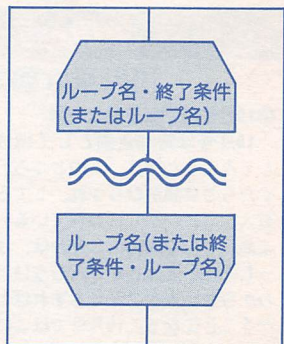
うおお〜。たった9文字で終わってしまったぞ。これではいくらなんでも不親切すぎるので、もう少していねいに説明しよう。

厳密にいうと、ものすごく特殊なやり方をすれば、やってやれないことはないだろう。ただし、あくまでもやってやれなくはないというだけだ。しかし、MSXはコントロールキャラクタを画面表示することができないし、もともとが、MSXの補助機能的な役割をするものだから、プログラムのなかに文字として直接打ちこんで使うことはできない。それよりも、スプライトパターン定義の方法をもう少しくふうしたほうがいいだろう。たとえば、どうしても「"」でくくった文字列で定義したいのなら、コントロールキャラクタの部分だけCHR$関数を使って定義すればいい。ほとんどのマニュアルには、この方法でスプライトパターン定義をするサンプルプログラムがついているはずだ。

情報局 6月号BASICピクニックの訂正

6月号アンケートハガキ表から。「BASICピクニックで流れ図記号の使い方がすこし古いのではありませんか。FOR〜NEXTはループ端記号があり、そのほかにも新しくなっているものがあるので調べてみてはどうでしょう」

(静岡・大山晴貴/18歳・学生)

通産省に問い合わせたところ、1986年に流れ図記号の規格が新しくなっていました(JISXO121)。最新規格の確認をおこたったことを深く反省します。ご指摘のとおり、図のような「ループ端」という記号が新設され、「入出力」は「データ(data)」、「流れ線」は「線(line)」と呼称が変わっていました。また、なぜか「端子」の英訳名「terminal」が「terminator」に変更されていました。シュワルツェネッガー人気のせいでしょうか。ううむ。

スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座 第9回

超初心者

時代劇で、いともかんたんに切り捨てられたり、ゴジラの足もとで逃げまどう脇役の人たち。そんなイメージのある、プログラムの世界での脇役にせまってみよう

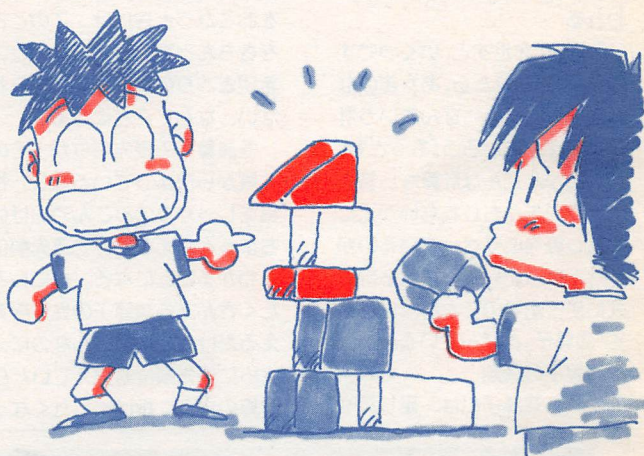
プログラムの影の主役たち

「ええい、ひかえおろう！」でおなじみの水戸黄門。主役というイメージにはピッタリくるものがあるが、そんな黄門さまでも、印籠を見せつけられてひかえてくれる、脇役の人たちがいるからこそ、引き立って見えるのだ。プログラムの世界にも、そういった関係があてはまるようで、BASICの命令を主役とすると、変数を使った計算式などがその脇役にあたるのではないだろうか。

■主役逆転

今回のSB講座では、この脇役的な存在の、変数を使った計算式に目を向けてみようと思う。

BASICの命令を積木にたとえると、変数や計算などの要素は、BASICで組まれた積木の肉付けをする粘土のようなもので、この粘土による肉付けがうまくいけば、プログラムはどんどんよくなっていく。

たとえば、前回の講座では、パターン切り換えの方法というのをやったが、変数や計算式の、ちょっとしたくふうでできるものだった。わざわざ人気のある主役を使わなくても、きちっと脇役を押さえておけば、いい作品が出来上がるというわけだ。そう考えていくと、脇役的な存在の変数や計算こそ、プログラムの世界の影の主役といえるのではないだろうか。

BASICの命令をよく知らなくても、マシン語なんかぜんぜんわかんなくても、変数の使い方や計算のくふうがあれば、いいプログラムを作っていくことは可能なのである。

先月のおさらい：変数の切り換え

前回の講座では、ビギナー向きのテクニックとして、スプライトパターン切り換えを紹介した。

そして、そのスプライトパターン切り換えの実例として、ファンダム掲載プログラムのなかから4本を選び、スプライトパターン切り換えをおこなっている処理について解説した。どのプログラムも、スプライトパターン切り換えは変数の値を切り換えることによって実現されていたが、実際にはどのようにして変数を切り換えているのだろうか。

右にはファンダムで使用されることが多い切り換え法を4つ紹介しているが、計算式や命令を使って切り換えている。命令を使った場合と計算式を使った場合とでは、どんな違いがあるのだろうか。

IF文やFOR〜NEXTを使った切り換えの利点は、どのように変数が切り換わるかがわかりやすいということだ。しかしその反面、処理が長いなどの問題もあり、またIF文などは、THEN以降とELSE以降とで、処理が2つにわかれてしまう。ところが、関係演算などの演算を使った変数の切り換えでは、このようなことはなくとても実用的だ。ただ、演算を使った切り換えはその仕組みがわかりにくいので、各演算の働きを理解していないとモノにできない。変数の切り換え法をマスターするには、BASICの基本ともいえる演算をきちんと理解しておかなくてはならないことになる。

変数Aを0と1で切り換える

●IF文を使った場合

```
IF A=0 THEN A=1 ELSE A=0
```

IF文を使った変数の切り換えは、変数の現在の値を判定し、判定結果によって変数を再設定する。Aが0なら1にし、それ以外ならAは0になる。

●ループを使った場合

```
FOR A=0 TO 1
```

FOR〜NEXTループを使うときは、切り換えたい変数をループ用にし、ループを終了したら、またFORの前に処理を移して切り換えをする。

●関係演算を使った場合

```
A=-(A=0)
```

関係演算を使うと短くなる。この場合、Aが0なら(A=0)の関係が成り立つのでAは1になる。逆にAが1なら成り立たずAは0になるのだ。

●引き算を使った場合

```
A=1-A
```

IF文の場合と比べて、とても短くなった。Aが0だったら1に、0ならば1にちゃんとなる。このくらい短いと手軽に使えるテクニックといえる。

※スーパービギナーズ講座では今後の参考のため、ご意見、ご感想、ご質問などを募集します。また、初心者の方へのメッセージなども受け付けます。応募は必ずハガキで、MSX・FAN編集部「SB講座」係まで（住所は78ページ）。この記事で使用したハガキの投稿者には、Mファン特製テレカをさしあげます。

演算子とは

ところで、変数と計算などとひとくちにいっているが、これらをすべて把握するというのはけっこう至難の業なのだ。

変数はきちんとした理解さえあれば、AもF/もD1$も、どれもたいした差もなく使いこなせるだろう。しかし、計算のほうはどうだろう。MSXには性質の違うさまざまな計算方法があり、それぞれひとつずつ理解していく必要がある。

■計算は演算子を使っておこなわれる

「4と7を足すと、いくつですか?」と聞かれたら、あたまのなかには「4+7=」なんていう計算式が浮かぶだろう(もっとも、こんなかんたんな計算なら答えのほうが先かもしれないが)。この足し算を成立させているのが「+」という記号で、これら計算式に使う記号のことを、まとめて「演算子」と呼んでいる。

■演算子の種類

これら演算子には、足し算や掛け算など、おもに計算をおこなう「算術演算子」と、AはBより大きいとか、AとBは等しいといった関係を示す「関係演算子」、さらに数値の性質を条件によって比べ、演算結果をだす「論理演算子」とがある。

各演算子にはそれぞれ性質が決まっていて、計算結果も当然のことながら、それぞれ異なってくる。また、演算子にはその性質上、必然的に決まっている優先順位があり、MSXで計算をおこなうときには、このことをきちんと把握していないと、希望どおりの計算結果が得られない、なんてことになる。

各演算子の優先順位が、その性質から決まっているなら、性質をしっかりのみこんでおけば、ちょっと考えるだけで優先順位もわかることになる。なにしろたくさんある演算子の性質を覚えるだけでもたいへんなのに、さらに優先順位も覚えていたら、計算のまえに投げ出したくなってしまうだろう。

■それぞれの性質と優先順位

算術演算子は算数の授業でならうような計算がおもな役割で、優先順位は授業で習ったものとおなじだ。種類としては四則演算とべき乗、それに商と余りの計算用に「¥」と「MOD」がある。¥とMODは掛け算、割り算のつぎに優先される。

関係演算子とは、2つの値を比較して、そのときの関係が成立するなら−1、成立しないときには0を計算結果とする演算のことをいい、計算結果を比べたりするのに使用する。

論理演算子とは、数値の性質により値をもとめる計算のことで、プログラムを組めるようになるかならないかに大きく影響する重要なものだ。

各演算子については下のカコミでも説明しているが、これからも演算子についての解説はしていくので、覚えきれないからといってあきらめないように。

演算子の種類とその性質

演算子には、算術演算子、関係演算子、論理演算子とがあり、それぞれまったく違う計算方法をしている。なかでもわかりにくさナンバー1なのが論理演算子だろう。なにしろ、算術とか関係といった、名前でだいたい想像がつくほかの演算子と違って、論理などといわれても、いったいどんな演算をするのか、そんなにかんたんには想像することができない。まあ、この論理演算子だけは難物かもしれないが、IF文のなかの条件式やグラフィック命令でのロジカルオペレーションなどと、いろいろなところで顔をのぞかせるものだから、ここらできちんと理解しておけば、あとが楽になるぞ。

■算術演算子

算術演算子のおもな役目は、数値の計算ということになる。

数値の計算とひとことにいっても、優先順位の違う計算がいくつかあり、算術演算子のなかでもいちばん優先されるのがべき乗「^」だ。そしてそのつぎに掛け算「*」や割り算「/」があり、さらに整数除算「¥」と整数剰余「MOD」がある。いちばん優先順位が低いのは足し算「+」と引き算「−」だ。

これら算術演算子のなかで、いちばん抵抗があるのは整数除算と整数剰余だろう。なにしろほかの演算子は、学校の授業で習うのと、役割も優先順位もおなじだが、これらの記号は授業ではみかけない。しかし、小学校で割り算を習ったころのことを思い出してほしい。割り算の計算結果は、商と余りで答えていた。じつはそれとおなじ働きをしていて、「¥」で割り算の商を、「MOD」でその余りが求められるのだ。

メモ:演算の優先順位は、カッコで囲まれた部分が最優先となり、ついですべての関数、つぎに算術演算子となる。算術演算子のなかの優先順位は、①^②*、/③¥、MOD④+、−となっていて、おなじ優先順位のものが並んでいるときは、左側のほうにある演算が優先される。

■関係演算子

関係演算子は、計算よりも、むしろ比較といったものが役割になっている演算子で、なぜ比較が演算になるのかといわれると、MSXではそうなっているとしか答えようがない。しかしそのために、スティック入力からいきなり座標増分を計算できたりと、いろいろ便利なところもあるのだ。

関係演算子の種類には、等号「=」と不等号「>」、「<」があり、どれも優先順位は変わらない。また、関係演算子による演算結果ははっきりしていて、関係が成立するなら−1を値とし、成立しないなら0を値としている。

メモ:関係演算子の表現例

AとBは等しい	A=B
AはBより大きい	A>B
AとBは等しくない	A<>B

■論理演算子

論理演算子はどちらかというとIF文などで条件式として使われることが多いが、たとえIF文のなかの条件式でも、論理演算はおこなわれている。だからしっかり理解していないと、思わぬバグのもとになってしまうのだ。

論理演算子を優先順位の高い順に列記すると、NOT、AND、OR、XOR、IMP、EQVの6種類があるが、IMPとEQVはめったに使われないものだ。

論理演算の仕組みはどれもおなじようなもので、どれかひとつ理解できればしめたもの。しかし、論理演算のやっかいなところは、演算がビット単位でおこなわれているところなので、数値を2進数として扱うことができなければ、論理演算の仕組みを理解するのがとても困難になってくる。

数値の2進数化というテーマは、とてもここでは教えきれないので、次回の講座のテーマとする。

メモ:論理演算子はIF文に使う条件式として用いられ、NOTは「〜でなければ」という意味になり、ANDは「〜と〜がともに成り立つ」、ORは「〜か〜が成り立つ」、XORは「〜と〜とのどちらか一方だけが成り立てば」という意味に置き換えることができる。

変数と演算子

演算子には算術演算子、関係演算子、論理演算子があり、それぞれ優先順位があった。

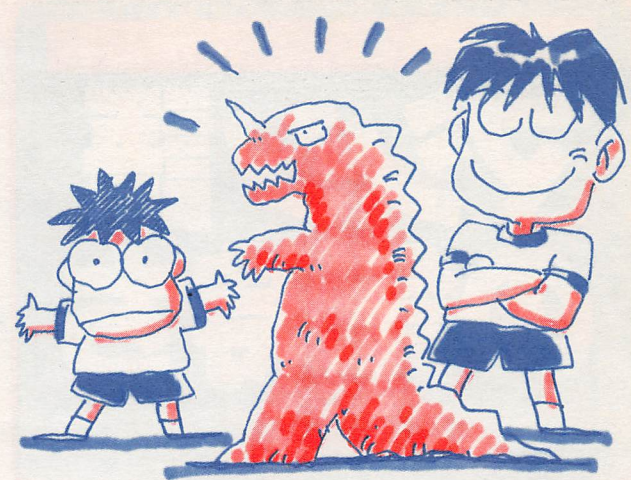
ここでは優先順位とひとくちにいっているが、これはよほど算数が苦手でなければ覚えるほどのものではない。なぜなら算術演算による計算があり、その結果を関係演算で比較し、論理演算で条件を判定するという、手順に基づいたものだからだ。

算術演算子と関係演算子は、小学校で習うていどの算数の知識があれば、あえて覚える必要はない。しかし、論理演算子のほうは、2進数に関する知識が必要になるので、紹介ていどの内容だったが、次回はもう少し実例をもとに解説するつもりだ。

まあ、演算子はこれくらいにしておいて、こんどは変数について解説しよう。

■変数の種類

すべての変数には、これは文字変数ですとか、整数型の変数ですといった「型」というものが存在し、その型によって扱えるデータが決まってくるのだ。変数の型には整数型「%」、単精度実数型「!」、倍精度実数型「#」、文字型「$」の4種類があり、MSXの電源を入れたばかりの状態では、すべて倍精度実数型になっている。また%や$などは型宣言文字といい、その文字のついた変数の型をあらわしている。このうち文字型はその名のとおり、文字を扱うことのできる変数のことだ。

文字型以外の変数は数値変数と呼ばれ、3つともおなじように数を扱うくせに、それぞれ性質が違う。そのなかで、整数型というのは−32768から32767までの整数を扱う変数のことで、小数を代入しても小数点以下は切り捨てられるし、この範囲を超える値にしようとすると、エラーがおこってしまうのだ。単精度や倍精度といった実数型の変数は、扱える数値の範囲が大きく、小数も使えるが、単精度で6桁、倍精度で14桁までが有効桁数となっている。それぞれ、有効桁数を超える桁があるときは、その桁で四捨五入されて有効桁数内におさめられてしまう。プログラムを打ちこむとき、「A=50000」など整数型の範囲を超える数値を入力すると、自動的に単精度型または倍精度型の実数を意味する型宣言文字がついてくる。

誤解のないように断っておくが、A%、A!、A#、A$といった、変数名がおなじで型が違う変数は、すべてぜんぜん別の変数なのだということ。だから、A%が1だからといって、A#が1とは限らないのだ。

変数と演算子との注意点

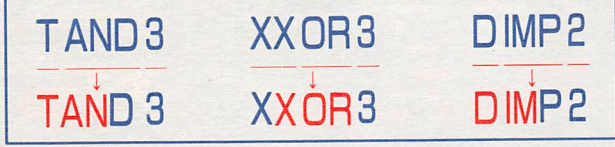
ここでは変数と演算子の組み合わせによって、エラーや誤動作が起きる場合を紹介しよう。

下の2つの図を見てほしい。図の上のほうは、組み合わせによりエラーや誤動作になる場合の例だ。

図の「TAND3」を例にとると、変数Tと3でANDをとるつもりが、TAN関数と変数D3というふうに、MSXにカン違いされてしまい、エラーや誤動作が起こるのだ。このように、MSXは左から順につづりを調べていき、予約語を見つけるとそこで確定させてしまう。だからそうならないように、変数と演算子の間に空白を入れたり、まぎらわしい演算をしないようにするくふうが必要になってくる。前例の「TAND3」なら「T AND3」にするか、変数Tの値をほかの変数に代入して演算すればいいのだ。

図の下のほうは、エラーや誤動作にならない場合の例で、たとえば「NOTO」は変数NOと予約語のTOとはカン違いされない。なぜならNOTのほうが先に予約語として判断されるからだ。

●エラーになる、または違う結果の出る場合

TAND3	XXOR3	DIMP2
↓	↓	↓
TAND 3	XXOR3	DIMP2

●正常な動作になり、間違われない場合

```
PRINT 10 AND 3;10 OR 3
 2  11
Ok
```

↑「10　AND　3」と「10　OR　3」の論理演算をおこなったところ。答えは見てのとおり。片方の数値10を変数に代入して演算してみよう

```
T=10:PRINT TAND3
Syntax error
Ok
```

↑変数Tに10を代入して、変数Tと3のANDをとったところ。MSXは「TAND」の部分をTAN関数と誤解してしまったようで、エラーが出た

```
X=10:PRINT XOR3
Syntax error
Ok
```

↑こんどは変数Xに10を代入して、変数Xと3でORをしたら、こんどは論理演算子のXORと誤解されてしまい、またもやエラーが出た

```
XX=10:PRINT XXOR3
 3
Ok
```

↑変数XXに10を代入してOR演算をしたら、エラーは出ずに3と表示された。でも本当なら11になるはずで、X(内容は0)と3のXOR演算をした答えだ

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

0からわかる

マシン語の気持ち

第5回:アセンブリ言語とは

わたしは、もう第5回になる。そろそろ忘れている人もいるだろうが、わたしは第0回からはじまっているので、第5回でも6回目なのだ。つまり、世間一般でいう半年がすぎた。

しかし、わたしの歩みは、遅々として進まず、母としても進まず、将来が不安だという声が届きはじめた。なぜか、意見をしてくれるのは、みんなマシン語の核心をすでに知っている人ばかりである。そして、ほぼ共通して、この記事にアセンブリ言語が登場しないことを不満に思っているらしい。

♪

それにしても、多くの人の意見というのは、さまざまな輝きを持ち、そのなかのいくつかは心の深い部分に響く。

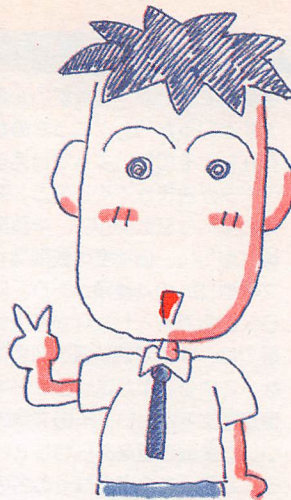
じつは、連載をはじめたばかりのときに、常連のGENさん(ここのところお見かぎりだが)から「わかりにくい」という、おしかりの手紙をいただいたことがある(GENさん自身はすでにマシン語を使える)。なぜニーモニックを使わないのか、みんな、ニーモニックを使って、BASICになぞらえつつマシン語を覚えたはずだ、という趣旨の文面が続き、「ニーモニックの基本から応用まで、1冊のマニュアルを作る気持ちでやってほしい。(中略)マシン語をきちんと覚えたいというのは、ファンダムをみている読者みんなの気持ちだと思います」というくだりに来て、わたしは泣いてしまった。GENさんが、後進のアマチュアプログラマたちを思いやる気持ちがとてもよくわかったからだ。

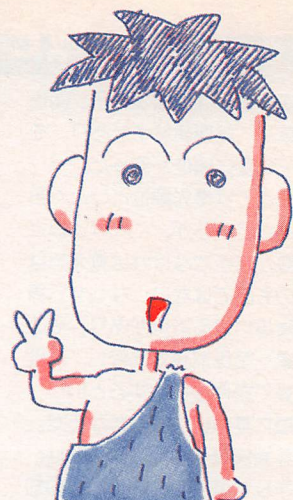
♪

じっさい、きちんとマシン語でプログラムを組むためには、アセンブリ言語を無視することはほぼ絶対にできないだろう。しかし、これまで「マシン語の気持ち」で示してきたサンプルていどのマシン語なら、アセンブリ言語を使わなくても組める。

この記事がいままで示してきたサンプルは、例外なく、「決められたレジスタに規定の値をセットしてBIOSを呼ぶ」という単純なパターンをかたくなに通してきた。このパターンなら、せいぜい数ステップの命令で組み上げられるし、マシン語を数字(16進数)のままで処理することができるはずだ。

アセンブリ言語という、またべつのなにかを覚えなくても、マシン語コード一覧表さえあれば「マシン語の気持ち・第5回」までのサンプルていどなら十分作れる。そして、ここからがわたしのいいたいことなのだが、それだけで終わるマシン語入門があってもいい、と思う。

しかし、それはそれとして、そろそろ、アセンブリ言語のほうへも出かけて少し長めのプログラムを作りつつ、新しいアプローチも考えてみたい。

♪

ところで、本屋にMSX用マシン語の本がないという手紙が多い。たしかに街角の小さな本屋さんは、雑誌とベストセラーくらいしか置いていないかもしれないが、大きな書店に行けば、今年の1月に増刷したばかりの『MSXマシン語入門講座』(湯浅敬著/アスキー/税込1650円)ならあるはずだ。幸運な人は、またべつのマシン語入門書に出会うかもしれないし、古本屋や図書館(ここは盲点)にだって、あるかもしれない。もし、『MSX早わかり事典』(朝日新聞社)に出会えたら、ものすごくラッキーだ。この本はMSX1のバイブルで、マシン語の気持ち担当者は、この本でマシン語の入口に立つことができた(ただし、BIOSやワークエリアはMSX1のもののみ)。

♪

話が脱線した。今月の本題は、これまで扱わなかった「アセンブリ言語」とは、いったいなにものなのか、である。そして、これで、この記事の第1期は終わり、次回からは、ようやくアセンブリ言語の解説を含めて、次の局面へ第1歩を踏み出そうと思っている(予定)。

今月は、そのアセンブリ言語の顔見せ興行みたいなものだ。

♪

じつは、マシン語は一卵性双生児で、小さいころに生き別れになった双子の弟がいる。その弟が、アセンブリ言語だ。

⊕今月のサンプルプログラムの実行画面。1文字入力するたびに、SCREEN3のグラフィック画面にカラフルで大きい文字を表示していく

あのマシン語さん(Z80歳)に双子の弟が! 衝撃の家族愛

ついでにいうと、BASICは、いろいろな理由でマシン語の孫といえるだろう。

マシン語さん、わたしが孫です BASICくん、涙の激白

アセンブリ言語をBASICのようなものだと想像していたら、まず、その考えをぬぐいさらなくてはならない。

アセンブリ言語は、まったくマシン語にそっくりだ。数字だけのマシン語が服を着たのがアセンブリ言語だ、といってもいい。せいぜい、そのくらいしかちがいはない。

今回のサンプルに使用したマシン語は、下の表にあるように、4つの命令でできている。

①&H009F番地を呼ぶ
②Aレジスタの内容をメモリの&HF7F8にセットする
③&H008Dを呼ぶ
④BASICにもどる

そして、これまでこの記事を何度か読んだことのある人なら、①では「CD」(16進数。以下同様)、②では「32」、③では「CD」、④では「C9」がそれぞれの命令の中核にあることがわかるだろう。そのあとに続くのは、どれもアドレスだ。

これに対応するアセンブリ言語が、その右側に書かれている。見かけは、BASICと同様に、英語ふうで

CALL→コール(呼ぶ)
LD→ロード(転送)
RET→リターン(もどる)

というふうに対応をつけていくと、それぞれのマシン語のおおまかな意味がアセンブリ言語にはっきり現れている。

このアセンブリ言語の命令語のことを「ニーモニック(mnemonic)」という。ムネモニックと読んでしまいそうな、この単語は、つづりが妙で覚えにくそうなわりには、「覚えやすい」という意味なのだ。

アセンブリ言語は、このニーモニックということばの意味からも想像されるように、マシン語の命令に英語やその略号(ニーモニック)を対応させ、覚えやすいようにしただけのものなのだ。アセンブリ言語は、だから、そのままでは実行することができない。いったんマシン語のコードに変換(アセンブルという)する必要がある。

その変換を自動的にやってくれるソフトのことを「アセンブラ」と呼び、アセンブラを使わずに、人が目と手でマシン語コードに変換することをハンドアセンブルというのだ。以下次号。

■リスト SCREEN3のカラフル日記帳

```
10 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000
20 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:POKE A
D+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
30 DEFUSR=AD
40 DATA CD9F0032F8F7CD8D00C9
50 'SAMPLE
60 COLOR 15,0,0:SCREEN 3:DRAW"BM0,0"
70 COLOR RND(1)*14+2:A=USR(0)
80 IF A=12 THEN 60 ELSE 70
```

プログラムの解説

●行10〜40:行40のマシン語を&HD000を先頭番地とするエリアに書きこみ、USR関数として定義する。●行50:REM文。●行60:SCREEN3にしてグラフィック画面での文字の表示位置を決める。●行70:乱数で色を決め、USR関数を呼び出す。●行80:USR関数の値(A)が12(CLSのコード)だったら行60へ、そうでなければ行80へ。
【解説】グラフィック画面をオープンし、INKEY$で文字を受け付け、PRINT#を使えば、行40のマシン語とおなじことがBASICでもできる。

■表 グラフィック画面に文字を表示するマシン語の構成

アドレス	マシン語	ニーモニック(アセンブリ言語)	その気持ち
D000	CD 9F 00	CALL 009FH	1文字入力受け付け ●BIOSの「CHGET」を呼ぶ。ここが呼ばれるとキーボードから1文字入力されるまでMSXが待ち、入力されたらそのキャラクタコードをAレジスタに転送する。
D003	32 F8 F7	LD (0F7F8H),A	関数の値として返す ●Aレジスタの値を、メモリの&HF7F8に転送する。ここの値は、BASICにもどったときにUSR関数の値となる。
D006	CD 8D 00	CALL 008DH	グラフィック画面に表示 ●BIOSの「GRPPRT」を呼ぶ。ここが呼ばれると、そのときAレジスタに入っていた数値をキャラクコードとする文字をグラフィック画面に表示する。
D009	C9	RET	BASICにもどる

アシカの修業2 ～フープ抜け～

MSX MSX2/2+RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は33ページ

```
10 COLOR15,14,4:SCREEN2,1:DEFINTA-Z:FORI
=0TO13:VPOKE14338+I,VAL("&H"+MID$("063FD
C04080040A0A0A0A0A0A040",I*2+1,2)):NEXT:
OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):CIRCLE(128,1
70),140,4,,,.4:PAINT(128,191),4:GOTO60
20 LINE(0,0)-(255,90),5,BF:ONSPRITEGOSUB
70:T=0:SOUND1,0:FORI=0TO9
30 SPRITEON:J=0:Y=150:V=RND(1)*4+3:W=0:L
INE(8+I*24,10)-(I*24+32,35),1,BF:PSET(9+
I*24,19),1:PRINT#1,I+1:PUTSPRITE0,(127,R
ND(1)*90+40),6,1:FORX=0TO240STEPV:IFJ=0A
ND-STRIG(0)-STRIG(1)THENJ=1:W=-15
40 IFJ=1THENW=W+1:SOUND8,15:SOUND0,Y:IFW
=15THENJ=0:W=0:SOUND8,0
50 Y=Y+W:PUTSPRITE1,(X,Y+XMOD4),1,0:NEXT
:SOUND8,0:NEXT:PLAY"V15O5L16CDDEFFGGA4C4
":DRAW"BM72,60":PRINT#1,T"てん!!"MID$("へた・
・・・まだ゛まだ゛なかなか!!やるなあ!!はﾟちはﾟちおめて゛とう",6*INT
(T/2)+1,6)
60 FORI=0TO1:I=-((STICK(0)+STICK(1))>0):
X=(X+T+1)MOD255:PUTSPRITE1,(X,150+XMOD6)
,1,0:NEXT:GOTO20
70 SPRITEOFF:SOUND0,255:LINE(I*24+9,11)-
(I*24+31,34),I+6,BF:T=T+1:RETURN
```

プログラマからひとこと　パソコンガレージ

【木内靖】はやくもあの「アシカの修業」の続編の登場です。このゲームで金を賭けるのはやめましょう。次回作は「目玉焼きだ!!」というゲームです。グラフィックがものすごくきれいでMSX2+の自然画なみです。MSX1には対応できませんでした。プログラムコンテストに送ろうと思っているけど、コンテスト中はレベルが高くなると思うので、採用されるかわかりません。ところで松本のパソコンガレージはハードとソフトが安いです。店長もおもしろい人です。ターボRが7万240円(住所：松本市中央3－1－25　電話：0263-36-4120　火曜定休　AM11：00～PM7：00営業)。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……アシカの座標⇨Xはループ用変数としても使用

その他の変数

I……ループ用⇨ゲーム中は試技回数となり、スコアパネルのグラフィック座標として使用

J……ジャンプフラグ⇨ジャンプ中は1になる

R……乱数初期化用

T……スコア用

V……アシカの泳ぐ速さ⇨アシカのX座標増分

W……ジャンプカウンタ⇨ジャンプ時のY座標増分

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●アシカと輪のスプライトパターン定義●グラフィック画面への文字表示準備●乱数初期化●プールの表示●行60へ飛ぶ

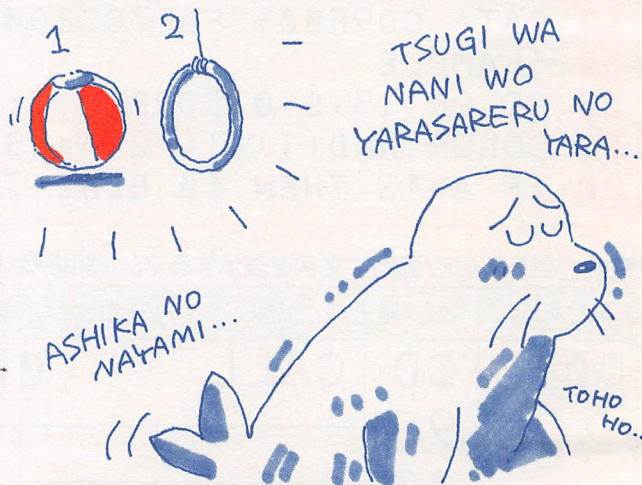
⑳ ゲーム開始

●スコアバー消去●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スコア初期化●PSGレジスタ設定●ゲーム進行用ループ開始

㉚ 準備OK

●スプライト衝突時の割りこみ許可●ジャンプフラグ初期化●アシカのY座標設定●アシカの泳ぐ速さ設定●ジャンプカウンタ初期化●スコアパネル表示●輪の表示●アシカ移動ループ開始●アシカのジャンプ判定⇨ジャンプ中でなくトリガー入力があればジャンプフラグ設定／ジャンプカウンタ設定

㊵ ジャンプ処理

●アシカがジャンプ中かの判定⇨ジャンプ中ならジャンプカウンタ更新／効果音／ジャンプ終了判定⇨ジャンプフラグ、カウンタ初期化／効果音消去

㊿ 成績は？

●アシカのY座標更新●アシカの表示⇨X座標によりY座標に変化を付けている●アシカ移動ループの繰り返し、終了●効果音消去●ゲーム進行用ループの繰り返し、終了●効果音●メッセージ表示位置指定●スコアとスコアに応じたメッセージの表示

60 アシカのデモ

●入力待ちループ開始●スティック入力受け付け●アシカのX座標更新●アシカの表示●入力待ちループの繰り返し、終了●行20へ飛ぶ

70 おみごと！

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●スコアパネルを塗りつぶす●スコア加算●もとの処理へもどる

〈ファンダムニュース／読者アンケート6月号結果発表①〉1画面タイプのプログラムが多く掲載された6月号は、長いプログラムを打ちこむのが面倒な読者にはよかったはず。それでは、BEST5!　5位に、ボールを道から落とさないように橋をかけてやる『BRIDGE』。4位には、悪人にさらわれた恋人を救うため、車に乗り銃をぶっぱなす『CAR FIGHT』。これからも、こんな手のこんだゲームを送ってきて欲しいなあ。(次ページにつづく)

AdvantagE P-1 アドバンテージ・ピーワン

MSX MSX2/2+RAM8K BY TEAM Oes

▶遊び方は34ページ

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1,CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 SCREEN1,3:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-S:COL
OR15,0,0:E$=CHR$(27):SOUND7,49:SOUND6,31
2 FORI=0TO1:A=0:VPOKE8205-I,3+I*45:FORJ=
0TO7:A=A*2+1:VPOKE824+J+I*8,A:NEXTJ,I
3 FORI=1TO48:VPOKE14335+I-(I>16)*16-(I>3
2)*24-(I>40)*8,255-ASC(MID$("■もちちもらぬエてまぬ
ひぬマま°■もちちめよタ7o"+CHR$(160)+"ほンロソソ?ロんら>キソソ
♠■■■■■マぁぁ ",I)):NEXT:VPOKE8206,51:T=A:PLA
Y"V9C":GOTO8
4 FORI=0TO1:S(I)=0:W(I)=1:LOCATE3,8+I*5:
PRINT"g"STRING$(24,112)"h"E$"Y#)ADVANTAG
E P-1":PUTSPRITEI,(19,36+I*39),7,0:NEXT:
FORI=0TO6000:NEXT:PLAY"SM4000C":TIME=0
5 FORI=0TO1:S(I)=S(I)-STRIG(I)*2+(S(I)>0
):IFS(I)>10THENS(I)=-20
6 P(I)=(S(I)>0)*(P(I)=0)-(S(I)<0)*2:W(I)
=W(I)-S(I)*(S(I)>0)/3.2:PUTSPRITEI,(18+W
(I),36+I*39),-(S(I)>8)+7,P(I):IFW(I)>210
THENZ=TIME/60:PLAY"S13C1."ELSENEXT:GOTO5
7 PRINTE$"Y1&"I+1"P WIN! "USING"TIME ###
.##";Z:T=T-(T>Z)*(Z-T)
8 IFSTICK(0)THENPRINTE$"Y/("USING"BEST T
IME ###.##";T:FORJ=0TO7:PRINTE$"Y1&";E$"
L":PLAY"","V10O4L64DEC":NEXT:GOTO4ELSE8
```

プログラマからひとこと　2人で走ってください

【TEAM Oes】うむ、採用である。私はOesでございます。みなさんこんにちは。いやいや、このゲームを投稿してから2週間くらいで採用通知がきたので、とてもおどろいてしまいました。いっけんたいしたゲームではないようにみえますが、本当にたいしたことないから困りますね、実際(タイトルはいいんだけどね)。まあ、2人でもできるので2人で走ってください。最後に隠し技をひとつ。イジェクトボタンを押すと魚雷が発射されます(ウソ)。……ではまたお会いしましょう。

変数の意味

スプライト座標

W(n)……各ランナーのX座標⇨nはプレイヤー番号

その他の変数

A……コースのキャラクタパターン定義用
E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
I、J……ループ用
P(n)……ランナーの表示パターン番号⇨nはプレイヤー番号
S(n)……各ランナーのスピード⇨nはプレイヤー番号
T……ベストタイム
Z……ゴールしたランナーのタイム

プログラム解説

①〜③ 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●変数の型宣言●画面の色設定●エスケープシーケンス設定●PSGレジスタ設定●コースの表示用キャラクタの色設定とパターン定義●ランナーの各ポーズのスプライトパターン定義●コースの表示用キャラクタの色設定●ベストタイム設定●効果音●行8へ飛ぶ

④ よーい、ドン!

●各ランナーのスピードカウンタ、Z座標初期化●画面にコース、タイトル、ランナーの表示●時間待ち●効果音●タイマー変数初期化

⑤ 転ぶなよ

●プレイヤー切り換えループ開始●処理ランナーのスピード計算⇨トリガー入力●ランナーの転び判定⇨スピードが速すぎたら、スピードの再設定

⑥ ゴール!

●ランナーの表示パターン番号切り換え●ランナーの座標更新●ランナーの表示●ゴール判定⇨処理中のランナーがゴールしたらタイム設定/効果音●まだゴールでなければプレイヤー切り換えループの繰り返し、終了/行5へ飛ぶ

⑦ ただいまの記録

●勝ったプレイヤーとそのタイムの表示●ベストタイム更新

⑧ リプレイ

●スティック入力判定⇨入力があればベストタイム表示/記録の消去と効果音/行4へ飛ぶ●入力がなければ行8へ飛ぶ

〈ファンダムニュース/読者アンケート6月号結果発表②〉3位に「パトリオット発射!」じゃなくて「トマホーク発射!」だ。2位には正義の緑球で悪を滅ぼす『気孔法』。1画面にもかかわらず、登場キャラクタが豊富だったところが、大量得票につながったのだろう。そして1位は、もうちょっとで、編集部のMSXのシフトキーがいかれそうになった「JUMPERの挑戦」だ。

ノック&ノック

MSX MSX2/2+RAM8K BY TOMすけ

▶遊び方は34ページ

このプログラムの行2にある「※」はキーボードから打ちこめない文字です。打ちこむときはKEY1,CHR$(254)を実行してF1キーで打ちこんでください。また、この文字は画面では空白と区別がつかないので、注意してください。

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,12,2:DEFINTA-Z:WIDTH
32:FORI=0TO5:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT
2 KEYOFF:VPOKE8208,140:H=H+(H-G)*(G>H):G
=-G*(M<5):T=0:M=0:PRINT" R="R+1"H="H:DAT
Aほ※※¦コ¦※ほ,♠,`p``ⓐⓐタタ,タたtく,`ねりりp,ほェ※Dコ¦※ほ
3 PUTSPRITE0,(120,170),4:PUTSPRITE1,(134
,165),11,2:FORI=0TO999:NEXT
4 PLAY"SM299L64O5CG":K=122:L=20:A=1+R¥2+
RND(-TIME)*5:B=5+R¥2+RND(1)*4:C=R¥2+RND(
1)*5:D=1+(RND(1)>.5)*2:X=127:Y=180:Z=0
5 S=STICK(0):K=K+((S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5
))*8:L=L+((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7))*8
:X=X+A*D:Y=Y-B:Z=Z+C:E=-STRIG(0)*18:LOCA
TET+M+1,21:IFZ>18THENZ=Z¥9:PLAY"O3C"
6 PUTSPRITE1,(110,175),11,3:PUTSPRITE2,(
X,Y-Z),15,1:PUTSPRITE3,(X,Y),1,1:PUTSPRI
TE4,(K+E,L),6:PUTSPRITE5,(K+7,L-6),3
7 IFX<0ORX>250ORY<0THENPLAY"V15O1L8C":M=
M+1:A$="x"ELSEIFX>=K+EANDX<K+E+9ANDY-Z>=
LANDY-Z<L+9THENT=T+1:G=G+Y¥9:PLAY"O5ABCD
S12L4":PUTSPRITE3,(0,209):A$="●"ELSE5
8 PRINTA$G:IFT=5ORM=5THENPLAY"GEC2":FORI
=0TO1:I=-(PEEK(-1045)=254):NEXT:R=-(R+1)
*(T=5ANDR<9):G=G+(5-M)*5:CLS:GOTO2ELSE3
```

プログラマからひとこと
涙の初採用

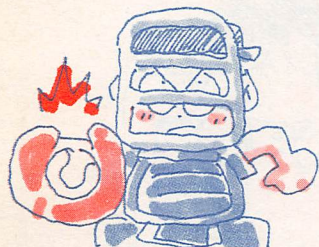
【TOMすけ】ついにやりました/ ファンダムに投稿を続けて苦節4年。涙の初採用です。夢にまで見た「幻の灰色の封筒」を手にしたときは、思わず家族5人で手をとりあい、跳びあがってしまいました。そうなのです。何もかくしません。私は今年41歳になる、3人の子持ちのオトーサマ。Mファンはいつも子供たちといっしょに読んでいます。ゲームは私が作り、子供たちは今のところ、テストプレイ専門です。私は地元のサッカー少年団のコーチをやっており、サッカーのゲームはたくさん送ったのですが、全部ボツ。それなら、と作った野球ゲームがこれです。記憶のよい方なら覚えているでしょう。これは大昔、ファンダムに載っていた名作「ばっちゃこい」のノック版とも言えるもの。本家に負けず劣らずのオモシロサ、と思いますが、いかが? イラストは「三國志II」にハマっている、中3の娘が書きました(Nu~さんのマネ)。

変数の意味

スプライト座標

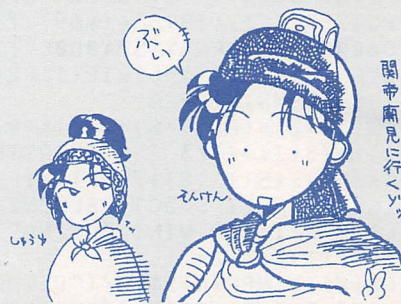
K、L……選手の座標
E……グローブのX座標(選手の座標からの相対座標)
X、Y、Z……ボールの座標⇨X, Y－Zで表示

その他の変数

A、B、C……ボールの座標増分
A$……スプライトパターン定義用/メッセージ表示用
D……ボールの進行方向
G……スコア
H……ハイスコア
I……ループ用
M……ミスキャッチ数
R……ラウンド数
S……スティック入力用
T……キャッチ数

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面色指定●変数の型宣言●画面横の表示文字数設定●スプライトパターン定義用ループ開始●パターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●スプライトパターン定義用ループの繰り返し、終了

② ラウンドのはじまり

●ファンクションキーの表示禁止●キャラクタ色設定●ハイスコア更新●スコア初期化⇨ミスキャッチが6以上のときのみ●キャッチ、ミスキャッチ数初期化●ラウンド数、ハイスコア表示●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

③ ノックのはじまり

●ノッカーとバットのスプライト表示●時間待ち

④ ノックごとの変数設定

●効果音●選手の座標設定●ボールの座標増分設定●ボールの座標設定

⑤ 各種座標更新

●スティック入力●選手の座標更新●ボールの座標更新●グローブの座標更新⇨トリガー入力時に逆シングルになる●スコア表示位置指定●ボールのZ座標の上限判定⇨Z座標の修正/効果音

⑥ 画面に表示だ!

●バット、ボール、ボールの影、グローブ、選手の表示

⑦ キャッチできたか?

●ボールが画面外に出たかを判定⇨出ていれば効果音/ミスキャッチ数加算/メッセージデータ設定●グローブとボールの位置を判定⇨重なっていればキャッチ数、スコア加算/効果音/ボールの影消去/メッセージデータ設定●ボールが画面内で、キャッチしてなければ行5へ

⑧ リプレイ

●キャッチ数、スコアを表示●キャッチ数かミスキャッチ数が5になったか判定⇨効果音/リプレイ(SHIFTキー入力)/ラウンド数更新/ボーナス点加算/画面消去/行2へ●キャッチ、ミスキャッチ数が4以下なら⇨行3へ

〈ファンダムニュース/まあじゃんげーむはまだかいな!?①〉激ペナ2大会のおかげで、長い間行方不明だった激ペナ2のROMも編集部にもどってきて、久し振りに遊んでみることができた。激ペナ2は自分でプレイするのがいちばんおもしろいが、自分の作ったオリジナルチームを、相手のチームと戦わせて観戦するのだってじゅうぶん楽しいのだ。だから、激ペナ2大会の参加チームが、2139チームもあったんだろう。(次ページにつづく)

秩序回復

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は35ページ

このプログラムでは、行1の最後でSETBEEP命令を使っています。そのために、このプログラムを実行したあとではビープ音が変わってしまいます。ビープ音をもとにもどしたいときは、SETBEEP1，4を実行してください。また、MSX1ユーザーの人は、行1にあるSETBEEP4，4を削除すれば、MSX1でも動作します。

```
1 COLOR11,1,1:SCREEN1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z
:WIDTH29:FORI=ØTO72:P=VPEEK(392+I):Q=IMO
D8:VPOKE14336+I,(POR(P¥2))¥(1-(Q<6)-(Q<3
)*2):NEXT:DEFFNS=4-ABS(X-4):R=RND(-TIME)
:X=1:LV=1:SETBEEP4,4
2 FORI=ØTO8:A(I)=I:NEXT:FORK=1TOLV:X=INT
(RND(1)*7)+1:GOSUB6:NEXT:FORI=ØTO8:R(A(I
))=I:NEXT:X=1:PRINTCHR$(11)"L"LV
3 Q=Ø:FORI=ØTO8:PUTSPRITEI,(1Ø+(9-I)*4,I
*16),15+(ABS(I-X)<=FNS)+(X=I)*4,A(I):Q=Q
-(A(I)=I):NEXT:IFQ=9THENLV=LV+1:GOTO7
4 S=STICK(Ø):IFS=7THENPLAY"N"+STR$(3Ø+X*
4):FORI=1TO8:FORJ=X-FNSTOX+FNS:H=(J-X)*I
:PUTSPRITEJ,(1Ø+(9-J)*4+H,J*16-H*4),,A(J
):NEXTJ,I:GOSUB6:GOTO3
5 IFSTRIG(Ø)THENFORI=ØTO8:G(I)=R(A(I))-I
:NEXT:FORJ=1TO8:FORI=ØTO8:PUTSPRITEI,(1Ø
+(9-I)*4-G(I)*J¥2,I*16+G(I)*J*2),15,A(I)
:NEXTI,J:FORI=ØTO8:A(R(I))=I:NEXTI:GOTO3
ELSEIFSMOD2=1THENX=X+(S>4)*(X<7)-(S<4)*(
X>1):GOTO3ELSE4
6 FORI=1TOFNS:SWAPA(X-I),A(X+I):NEXT:PLA
Y"V15SØM3ØØØL8":RETURN
7 BEEP:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:GOTO2
```

プログラマからひとこと

不吉な事ばかり

【坂本伸幸】なんと(というほどでもないが)、この採用通知はぼくが修学旅行に行っているときに届いたのだ。どうりで不吉な事ばかり起こると思った(ちがうって)。でも本当に不吉な事ばかり起こった。例えば日本モ○キー○ークのフライングカーペットの真ん中に座っている人形が、回っているときにとれて人に当たってけが人が出たりした。しかし、初投稿で採用されるとは思わなかった。さて、また次の投稿用のプログラムを作るか。ちなみに誰もファンダムだとは言ってないぞ(嫌なやつ)。

変数の意味

A(n)……現在の数字列パターン(上からn＋1番目の数字ー1が入る)⇒スプライト面番号nに表示されるスプライトパターン番号

G(n)……n＋1番目の数字の初期位置と現在位置との差

H……逆転表示用

I、J、K……ループ用

LV……レベル

P……太文字処理用(スプライトパターン定義用)

Q……正しい位置にある数字の数／斜体処理用

R……乱数初期化用

R(n)……問題の数字列パターンの初期位置(数字n＋1の初期位置ー1)⇒スプライトパターン番号nの初期スプライト面番号

S……スティック入力値

X……カーソル位置ー1(＝スプライト面番号)

■ユーザー定義関数

FNS……カーソル位置の片側何文字を逆転させればいいかの計算用ユーザー定義関数

プログラム解説

❶ プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●数字のキャラクタパターンデータをもとに、斜体太文字化してスプライトパターンに定義●ユーザー定義関数定義●乱数初期化●変数初期化●ビープ音設定

❷ 問題作成

●配列A作成⇒正解パターンの作成●レベル数だけシャッフルする●配列Rの作成⇒問題パターンの各数字の位置保存●カーソル位置初期化●レベル表示

❸ 数字列の表示

●変数初期化●数字列の表示●クリア判定⇒クリアならレベル更新／行7へ飛ぶ

❹ 回転

●スティック入力●回転判定⇒入力がスティック左なら効果音／回転表示／行6を呼び出す／行3へ飛ぶ

❺ やり直しとカーソル移動

●やり直し入力判定(トリガー)⇒入力があれば配列Gの作成／問題の初期状態表示／配列Aをもとにもどす●スティック入力によりカーソル移動

❻ シャッフルサブ

●配列Aの部分回転●PLAY文設定●もとの処理にもどる

❼ クリア

●効果音●リプレイ(トリガー入力)●行2へ飛ぶ

〈ファンダムニュース／まあじゃんげーむはまだかいな!?②〉こういった、激ペナ2の観戦モードを、野球ではなくて麻雀にしたらすげえおもしろいんじゃないか？　というわけで、『ダンジョンRPG』に続く編集部オリジナルゲーム第2弾!!　『激闘麻雀』の製作が、『ダンジョンRPG』の制作者MOROの手によって動きだした!?　細かいことは未定。ひょっとしたらなにもなく終わってしまうかもしれない。ぜひ、応援よろしく！

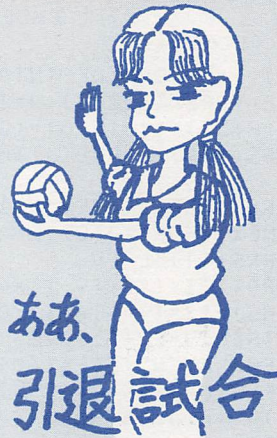
大宮操車場

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu～

▶遊び方は35ページ

```
1 COLOR15,Ø,9:SCREEN3,3:DEFINTA-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:FORI=ØTO31:VPOKEI+&H38ØØ,255:NE
XT:ONSPRITEGOSUB7:D(1)=2:D(2)=4:D(3)=5
2 FORI=ØTO3:READC(I):POKE&HF3D6,D(I)*8:C
LS:FORJ=ØTO3:FORK=I*4TO252STEP16:LINE(K,
J*4Ø)-STEP(Ø,28),1:NEXT:FORK=ØTO1:LINE(Ø
,J*4Ø+K*2Ø+5)-STEP(252,Ø),14:NEXTK,J,I
3 L=L+1:POKE&HF3D6,Ø:LINE(252,188)-(8,16
4),Ø,BF:PRINT#1,"そうしゃ"L:BEEP:FORT=ØTO3:B
(T)=T*4Ø-1:E(T)=RND(1)*7+L-(T=2)*4:NEXT
4 VDP(4)=Ø:FORI=ØTO5555:NEXT:FORT=ØTO3:A
(T)=Ø:GOSUB9:BEEP:NEXT:X=666:Z=Ø:GOSUB8:
SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12,32:SPRITEON
5 T=(T+1)AND3:VDP(4)=D(T):S=STICK(Ø):IFS
<>GTHENF=(S=1ANDY>Ø)-(S=5ANDY<3):G=S:IFF
THENSOUND6,2:SOUND13,Ø:Y=Y+F
6 Z=Z-(S=3)+(S=7):GOSUB8:IFX>ØANDX<992TH
ENCOLOR,,C(X¥256):A(T)=(A(T)+E(T))AND255
:GOSUB9:GOTO5ELSESPRITEOFF:IFX<1THEN3ELS
EFORI=ØTO9:COLOR,,15-I:BEEP:NEXT:GOTO4
7 SPRITEOFF:Z=E(T):GOSUB8:SOUND6,31:SOUN
D13,Ø:SPRITEON:RETURN:DATA4,1Ø,9,6
8 X=X+Z:PUTSPRITE4,(X,B(Y)),15,Ø:RETURN
9 PUTSPRITET,(A(T)-32,B(T)),2,Ø:RETURN
```

プログラマからひとこと

全国に何人もいないぞ

【Nu～】大昔、私の兄は、旧國鐵大宮操車場に勤めておりました。このゲームは兄の話を聴いて思いついたものです。操車するのはむずかしいですが、雰囲気は出てると思います。さて、ファンダムに採用されると掲載誌が送られて来ますが、今回は発売日よりはやく送られてきました。発売前に読める人は全国に何人もいないぞなんてニンマリしていました。ROMにしてもらえるのも「世界唯一のROM」と自慢のタネなんですが、送られてくるのは遅いです。さりげない催促でした(編集部注：ごめんなさい)。恒例によりイラストは娘によります。娘はボールをたたくほうのバレー部です。

変数の意味

スプライト座標

A(n)……他車のX座標⇨nは線路の番号：上から順に0～3

B(n)……線路の位置(貨車の表示用Y座標)⇨nは線路の番号

X……自車のX座標⇨操車成功までの距離

グラフィック座標

J、K……ゲーム画面作成時の線路描画座標の指定用(ループ用として使用)

その他の変数

C(n)……画面の色⇨nは画面番号：1＝青、2＝黄、3＝赤、4＝暗い赤

D(n)……画面切り換え用⇨画面スクロール用

E(n)……他車のX座標増分⇨nは線路の番号

F……自車の走行線路切り換え用

G……スティック入力値の保存用⇨連続入力防止用

I、T……ループ用⇨Tは画面スクロール処理の切り換え用変数としても使用

L……操車番号⇨ステージ数

S……スティック入力用

Y……自車の走行線路番号⇨自車の表示Y座標として線路の位置の添字に使用

Z……自車のX座標増分

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色指定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●グラフィック画面への文字表示準備●貨車のスプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定●画面切り換え用変数設定

② ゲーム画面作成

●ゲーム画面の色データ読みこみ●ゲーム画面作成⇨全部で4つの画面に少しずつ違う線路のパターンを描画している

③ 操車準備

●操車番号更新●アクティブページ(書きこみ画面)設定●操車番号表示●効果音●他車のY座標、X座標増分設定

④ 操車開始

●ディスプレイページ(表示画面)設定●時間待ち●他車のX座標設定●他車表示サブ(行9)呼び出し●効果音●自車のX座標、X座標増分設定●自車表示サブ(行8)呼び出し●効果音●スプライト衝突時の割りこみ許可

⑤ 操車メイン

●画面スクロール用変数切り換え●ディスプレイページの切り換え⇨画面(線路)のスクロール処理●スティック入力受け付け●スティックの連続入力判定⇨連続入力でなければ自車の走行線路切り換え用変数設定／スティック入力値の保存●自車が線路を乗り換えるか判定⇨判定があれば効果音／自車のY座標更新

⑥ 終了判定

●自車のX座標増分計算●自車表示サブ呼び出し●ゲーム継続判定⇨継続中なら画面の色設定／他車のX座標更新／他車表示サブ呼び出し／行5へ●ゲーム終了ならスプライト衝突時の割りこみ禁止／クリア判定⇨成功なら行3へ●失敗なら画面フラッシュ／効果音／行4へ

⑦ 追突事故発生！

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ぶつかった他車のX座標増分を自車の増分に設定●自車表示サブ呼び出し●効果音●スプライト衝突時の割りこみ許可●もとの処理へ●ゲーム画面の色データ(行2で読みこみ)

⑧ 自車表示サブ

●自車のX座標更新●自車の表示●もとの処理にもどる

⑨ 他車表示ザブ

●他車のスプライト表示●もとの処理にもどる

当選者発表

●6月号ソフトプレゼント当選者　①『信長の野望・武将風雲録』＝〈岩手県〉伊香太一郎〈大阪府〉河内潮〈長崎県〉山路雅大／②『提督の決断』＝〈新潟県〉布施賢也〈東京都〉久保信敬〈千葉県〉青木正一／③『MSXView』＝〈埼玉県〉小池貴幸〈東京都〉猪鼻紀行〈大阪府〉有村康二郎／④『ルーンマスター三国英傑伝』＝〈神奈川県〉百々徹〈長崎県〉桑原敬文・大脇光剛

並べ、ネコ達よ

MSX MSX2/2+RAM8K BY RASSA CORP

▶遊び方は36ページ

```
1 DEFINTA-W:KEYOFF:COLOR10,1,1:SCREEN1,0
:WIDTH32:VPOKE8196,192:FORI=0TO23:VPOKE(
I¥8)*32+IMOD8+256,ASC(MID$("ェふ&&ふ*ふ6pppp
ppppェふ&&ふ*ふ6",I+1,1))+144AND255:NEXT:SPR
ITE$(0)="D!カカ!コ!ニ":R=1:PLAY"SM9999T180L8
2 B=RND(-1):A=ASC(MID$("N-H 9:^QU",R,1))
:FORI=0TOA:B=RND(1):NEXT:FORI=1TO4:M(I)=
0:R(I)=RND(1)*5+I*5+1:NEXT:G=RND(1)*R(4)
3 FORI=1TO4:LOCATE2,I*3+3:PRINTSTRING$(R
(I),(I¥4)*4+36)TAB(27)R(I):NEXT:M(4)=R(4
):LOCATE5,19:PRINTR"めん    "G"ひき、ならべ"てね。"
4 FORI=0TO1:Q=VAL(INKEY$):IFQ<1ORQ>5THEN
I=I-1:NEXTELSEIFIANDQ=S(0)ORM(Q)=I*R(Q)O
RQ=5THEN4ELSES(I)=Q:PLAY"O6C64":NEXT:C=S
(0):D=S(1):O=M(C):P=M(D):H=RND(1)*25+24
5 X=O*8+8:Y=C*24+23:X1=(P*8+16-X)/16:Y1=
(D*24+23-Y)/16:W=14:Z=8:PUTSPRITE0,(X,Y)
,10:LOCATEX/8,Y¥8+1:PRINT"$":PLAY"N=H;3"
6 FORI=0TO15:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUTSPRITE0,(X
,Y-Z):Z=Z+W:W=W-2:NEXT:LOCATEX/8,Y¥8+1:P
RINT"(":H=H+1:O=O-1:P=P+1:VPOKE6915,0
7 M(C)=O:M(D)=P:IFOANDP<R(D)THEN5ELSEIFO
=GORP=GTHENPLAY"O6G-BE-EG-B2":R=R+1:FORI
=0TO10000:NEXT:CLS:IFR<10THEN2ELSEELSE4
```

プログラマからひとこと 行番号はいまだに赤かった

【RASSA　CORP】ひさびさに採用になったのでながながと書かせてもらう。大学受験のためMファンとは約1年のご無沙汰であったが、結構変わっているようだ。ファンダムでは1画面のプログラムが小さくなっていた。行の終わりにあったあのリターンキーのようなマークはどこに行ったんだろう。だが、行番号はいまだに赤かった。そしてマシン語、ビギナーズと講座が2つ。どちらも面白かった。それから勝ち抜きCG、ゲーム制作講座、……。これらの応募要項が一括され、投稿応募用紙が付いていた。昔はテクポリと合わせて1000円で買えたのだが今では買えない。Mファンも高くなったものである。しかし、1年間でこんなに変われるものなのか。ま、変われるか。現にMファンを手にして読んでるんだから。そういえば、5月号で創刊50号だそうで。遅ればせながらおめでとう、と言わせてもらいます。テクポリも去年の12月号で創刊100号を迎えたので、TIMの皆さんにはますます頑張ってほしいですね。これからも良い雑誌を//

変数の意味

スプライト座標

X、Y……移動する猫の座標

その他の変数

A、B……各ステージ用乱数初期化用／乱数設定用
C……猫の移動元の列番号
D……猫の移動先の列番号
G……並べる猫の数
H……猫の移動時の効果音用
I……ループ用
M(n)……各列の猫の数保存用(nは列番号)
O……移動元の猫の数
P……移動先の猫の数
Q……キー入力用
R……現在挑戦している面
R(n)……各列の大きさ(nは列番号)
S(n)……入力値の保存用
W、Z……猫の移動時のY座標増分(ジャンプ効果用)
X1、Y1……猫の移動増分

プログラム解説

① 初期設定

●変数型宣言●ファンクションキーの消去●画面設定●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●PSG初期化

② ステージデータ作成

●乱数初期化⇨ステージごとに決まった乱数を得るための処理●ステージデータ作成(各列にいる猫の数初期化／各列の大きさ設定／並べる猫の数設定)

③ 画面表示

●ゲーム画面の表示●最下段の列に猫の数設定●ステージ数と並べる猫の数を表示

④ キー入力

●キー入力受け付け●入力の範囲外判定⇨範囲外なら再入力●次の場合は入力のやり直し(①移動先と移動元が同じ②移動先に猫がいない、移動元が満員③取り消しの入力)●入力の保存／効果音／入力の繰り返し、終了／移動元と移動先の情報設定

⑤ 猫の移動準備

●移動する猫の座標、移動増分、Y座標増分の設定●移動させる猫をスプライトで表示●移動させる猫のキャラクタを消す●効果音

⑥ 猫の移動

●猫移動ループ開始●猫の移動、表示●Y座標増分更新●猫移動ループ繰り返し、終了●猫をキャラクタで表示●効果音の音色変更●移動先と移動元の猫の数更新●猫のスプライト消去

⑦ クリア判定

●移動先と移動元の猫の数保存●猫の移動の終了判定⇨まだ移動するなら行5へ飛ぶ●ステージクリア判定⇨クリアなら／効果音／ステージ数更新／時間待ち／画面消去／オールクリア判定⇨オールクリアでなければ行2へ飛ぶ●ステージクリアでなければ行4へ飛ぶ

当選者発表 ●6月号ソフトプレゼント当選者 ⑤『レイ・ガン』=〈埼玉県〉伊藤茂〈静岡県〉佐野暢之〈岡山県〉野口武志／⑥『ディスクステーション＃25』=〈埼玉県〉南原仁〈静岡県〉鈴木啓伸〈京都府〉大久保久大／⑦『ピンクソックス5』=〈千葉県〉深川隆史〈静岡県〉松野勝敏〈山口県〉田村征男

まわしゃいいってもんじゃねえ

MSX 2/2+ VRAM128K BY HIDEYUKI

▶遊び方は36ページ

```
1 DEFINTE-N:COLOR,0,0:SCREEN5:DIMA(17,11
):OPEN"GRP:"AS1:FORI=1TO14:COLOR=(I,-I*(
I<8),0,(7-I)*(I>7)):COLORI:PSET(92-I,196
-I),,TPSET:PRINT#1,"BY HIDEYUKI":NEXT:D=
ATN(1)*2/9:FORI=0TO5:A(0,I*2)=I*34-85
2 NEXT:C=COS(D):S=SIN(D):FORI=1TO17:FORJ
=0TO5:P=A(I-1,J*2):Q=A(I-1,J*2+1):A(I,J*
2)=P*C-Q*S:A(I,J*2+1)=Q*C+P*S:NEXTJ,I
3 FORI=0TO1:FORJ=0TO9:J=J-(J+I=0):G=J+I*
12:FORK=JTO13:X=20-K*.4+(GMOD6)*41:Y=20-
K*.4+(G¥6)*41:E=I*7+(K-J)¥2+1:CIRCLE(X,Y
),20-K+(K-10)*(K>10),E:PAINT(X,Y),E
4 NEXTK,J,I:FORI=0TO2:SETPAGE,I+1:CLS:FO
RJ=0TO5:FORK=0TO5:M=17-A(I*6+J,K*2+1)¥16
+(KMOD3=1)*12:COPY((MMOD6)*41,(M¥6)*41)-
((MMOD6)*41+40,(M¥6)*41+40),0TO(J*42,A(I
*6+J,K*2)+87),,TPSET:NEXTK,J,I:SETPAGE,0
:CLS:SOUND7,62:SOUND8,15
5 N=45:H=1-H:FORI=0TO4:FORJ=H*2+1TO3-2*H
STEP1-2*H:FORK=H*5TO5-5*HSTEP1-2*H:FORL=
0TON^2¥6:NEXT:N=N-1:SOUND0,ABS(N)*5+30:C
OPY(K*42,0)-(K*42+41,211),JTO(107,0):NEX
TK,J,I:GOTO5
```

プログラマからひとこと　ひねりがないのでファンダムに

【HIDEYUKI】何本か送って、自分では「おまけ」と思っていたものが採用される、というのはよくある話だが、今回のぼくなどは典型的なそれだ。ナメたタイトルがそれを如実に物語っている。はじめAVフォーラムに送ろうと思っていたが、ひねりがないのでファンダムにした。直接の動機は5月号P52右下すみのコメントによる。この鑑賞プログラムを見るときは、必ずブラウン管から5mは目を離してください。そのほうがより美しく見えます。ところで去年の6、12月号で紹介したJ．Nは、なんと今年の数学オリンピック（IMO）の3次予選を通過し、スウェーデンで開かれる（去年は北京だった）IMO世界大会に出場し、ついでにスウェーデン人になって、犬ぞりで雪山を登り、冬眠することになりました（途中からウソ）。くそー、いいなー、うらやましいなー。ちなみに明日は中間テスト最終日で、英語と物理です。

変数の意味

グラフィック座標

G……球描画時の画面上の位置番号（ページ0を41ドット×41ドットずつに分けて、どこに球を描くかを表す）

M……アニメパターン作成時の画面上の位置番号（Gと別の変数にしている意味は特にない）

X、Y……球描画時の円の中心座標

■3次元座標系

A(n, m)……アニメパターンnのm¥2個目の球の座標⇒m MOD2＝0ならY座標、1ならZ座標（X座標は固定）

C……アニメの各球の3次元座標計算用＝COS(D)

D……アニメ1コマ分の回転角度（1／18πラジアン＝10度）

P……アニメパターン計算用（パターンnのある球のY座標を計算しているとき、パターンn－1の同じ球のY座標）

Q……アニメパターン計算用（パターンnのある球のZ座標を計算しているとき、パターンn－1の同じ球のZ座標）

S……アニメの各球の3次元座標計算用＝SIN(D)

その他の変数

E……描画時の球の色

H……回転方向（画面の向かって右からみて時計回りなら0、逆なら1）

I、J、K、L……ループ用

N……汎用カウンタ

プログラム解説

①初期化

●変数の整数型宣言（E～N）●初期画面設定●配列宣言●パレット切り換えと作者名表示●パターン0の3次元座標設定

②3次元座標テーブル作成

●プログラム定数設定●配列Aの作成（座標テーブル設定）

③球の描画

●アニメパターンを構成する18種の球をページ0に描く

④アニメパターン作成

●配列Aにしたがって、18個のアニメパターンをページ1～3に描く⇒3次元Y座標によって画面のY座標が決まり、3次元Z座標によって大きさつまりページ0に描いたどの球を使うかが決まる。画面のX座標はパターン番号によって決まる。各球の配色が点対称なので、パターンは180度分でよく、パターン作成時にも両端のどちらが手前になるか（どちらが陰になるか）を気にしなくてよい。

⑤メイン処理

●変数初期化●回転方向の切り換え●時間待ちと表示（繰り返し）●行5（この行）へ飛ぶ

補足

行2の配列Aへの2つの代入文は、次のようなことを意味している。つまり、Y軸上の点P_0（y_0, 0）を原点を中心にY－Z平面上で角θずつ回転させ、n回回転させた点P_nの座標を（y_n, z_n）で表すとすると、次のようになる。

$$y_n = y_{n-1}\cos\theta - z_{n-1}\sin\theta$$

$$z_n = y_{n-1}\sin\theta + z_{n-1}\cos\theta$$

どうしてそうなるのか理解するのに半日もかかってしまった。次の式のほうが簡単に理解できると思うが、これを使わなかったのは作者が高3で数学が得意だからだろうか？（一般には難しくてもすぐ思いつくという意味。ちなみに、高3というのは作者が書いているが、数学が得意かどうかは知らない）

$$y_n = y_0\cos(n\theta)$$

$$z_n = y_0\sin(n\theta)$$

PASTEL BALL パステル・ボール

MSX 2/2+ VRAM64K BY ひらの　たくいち

▶遊び方は37ページ

注意 このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1,CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH22:D
EFINTA-Z:COLOR=(2,7,5,5):COLOR=(3,5,7,5)
:COLOR=(4,3,6,7):A=2:O=2:P=3:Q=4:O$="a R
ED  ":P$="h GREEN":Q$="p BLUE "
2 R=RND(-TIME):E$=CHR$(27)+"Y":SPRITE$(0
)="<~■そマf<":FORI=0TO2:VPOKE8204+I,34+17
*I:NEXT:VPOKE8195,239:ONSPRITEGOSUB6
3 SWAPO$,P$:SWAPP$,Q$:SWAPO,P:SWAPP,Q:C=
RND(1)*3+2:PRINTE$+"%/"+O$:PRINTE$+",/"+
P$:PRINTE$+"3/"+Q$:PRINTE$+", X"
4 SPRITEON:B=0:M=48:X=100:H=S-(H>S)*(H-S
):PRINTUSINGE$+"  HI-SCORE ##  SCORE ##"
;H;S:IFA=2THENY=24ELSEY=168
5 M=M+B:PUTSPRITE0,(M,95),15:Y=Y+A:PUTSP
RITE1,(X,Y),C,0:IFY<-20ORY>200ORM>146THE
N8ELSEIFSTRIG(0)ANDB=0THENB=6:GOTO5ELSE5
6 SPRITEOFF:PLAY"SM640C8":D=(Y<93ANDY>83
)-(Y<106ANDY>96)
7 FORI=0TO51:X=X+1:Y=Y+D:PUTSPRITE1,(X,Y
),C,0:NEXT:IFC=-(Y<60ANDY>0)*O-(Y<120AND
Y>60)*P-(Y<180ANDY>120)*QTHENS=S+1:A=-A:
GOTO3RETURN8
8 PRINTE$+"5&GAME OVER":IFSTICK(0)THENA=
2:S=0:CLS:GOTO3ELSE8
```

プログラマからひとこと

さわやかでいい曲だよ

【ひらの　たくいち】Mファンの読者のみなさん、はじめまして。初採用なので自己紹介をしたいと思います。ぼくは今、名古屋西高等学校に通っている高校1年生です。バドミントン部に入っています。まあこのぐらいしか書くことがないけどいちどに2本も採用されるなんて夢のようだ。ファンダムにプログラムを投稿したことがある人はわかると思うけど、送ったらなるべくはやく結果が知りたいと思う。このプログラムはゴールデンウイークの前に送ったから休みの日も配達してくれるか不安だった。なぜなら数日でも遅くなったなら、もし掲載されるとしたら1か月後になるかもしれないと思ったからだ。だからある人に休みの日でも郵便配達をしているか聞いたりもした。最後に関係ないことだけどビートルズのアビイロードに入っている「HERE, COMES THE SUN」を聴いてごらん。さわやかでいい曲だよ。

ひらの たくいち

変数の意味

スプライト座標

M……ホワイトボールのX座標

X、Y……パステルボールの座標

その他の変数

A、D……パステルボールのY座標増分（衝突前はA、衝突後はDを使用。Aは方向も表す）

B……ホワイトボールのX座標増分⇨発射判定にも使用

C……パステルボールの色

E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用⇨CHR$(27)+"Y"が入る

H……ハイスコア

I……ループ用

O、P、Q……まとの色

O$、P$、Q$……まと表示用⇨まとの色用変数とともに、毎回内容が入れ換わる

R……乱数初期化用

S……スコア

プログラム解説

①初期設定

●画面色指定●画面モード、スプライトサイズ設定●ファンクションキーの表示消去●画面横の表示文字数設定●変数型宣言●パステルボール用のパレット切り換え●座標増分、まとの色、まと表示用の各変数設定

②初期設定その2

●乱数初期化●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●ボールのスプライトパターン定義●まと、発射台の色設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

③まとの入れ換え

●まと表示用、まとの色の各変数入れ換え●パステルボールの色設定●まと、発射台表示

④ラウンド準備

●スプライト衝突時の割りこみ許可●ホワイトボールの座標増分、座標設定●パステルボールのX座標設定●ハイスコア更新●ハイスコア、スコア表示●パステルボールの進む方向判定⇨判定によりパステルボールのY座標設定

⑤ボール移動

●ホワイトボールの移動、表示●パステルボールの移動、表示●ミス判定⇨パステルボールをやり過ごすかホワイトボールをはずしたら行8へ飛ぶ●ホワイトボール発射判定⇨トリガー入力があり、ホワイトボールが未発射ならホワイトボールの移動増分設定／行5へ飛ぶ●発射しなくても行5へ飛ぶ

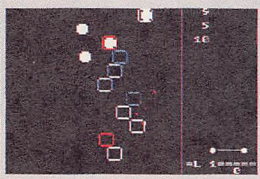
⑥ボールが当たった

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●衝突時の位置関係によってパステルボールのY座標増分設定⇨はじかれる方向

⑦パステルボール反射

●パステルボールの移動ループ開始●パステルボールの座標更新、表示●パステルボール移動ループの繰り返し、終了●パステルボールとまとの色を比較⇨同じならスコア加算／パステルボールの進む方向反転／行3へ飛ぶ●行8（次行）へ飛ぶ

⑧ゲーム終了

●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ判定（スティック入力）⇨入力があれば座標増分、スコア初期化／行3へ飛ぶ●行8へ飛ぶ

トラ番記者のTAKE A CHANCE（テイク ア チャンス）

MSX 2/2+VRAM64K BY HASEMAKO

▶遊び方は37ページ

```
10 '●─  TAKE A CHANCE  1991/5 ─●
20 SCREEN1,1,RND(-TIME):KEYOFF:WIDTH32:C
OLOR15,1,14:DEFINTA-Z:DIMA(12),X(12):FOR
I=336TO719:A$=BIN$(VPEEK(I)¥4):B$=LEFT$(
A$,1):VPOKEI,VAL("&B"+B$+B$+RIGHT$(A$,6)
):NEXT
30 FORI=0TO10:SPRITE$(I)="<~~~~<":SPRITE
$(I+11)="~♥♥♥♥♥♥~":NEXT
40 M$="O3G.G8EGOC8CC8O3G2  AB8.OC16DC8.O
3A16G1 G.G8ABOC8CD8E2        DCO3BA8.G16OC
1       D.D8DO3B8.G16OCEG2  EGF8.E16D8C8D
1       G.G8EC8.O3B16A.B8OCDE2.DC1 O3G2OC
2CE2.  G2G2G8G2.. E2DDC1":A$="ALL CLEAR
50 GOSUB260:GOSUB240:GOSUB280
60 '●─ MAIN ─●
70 L=1:T=0:E=0:M=0:ONSTRIGGOSUB130,130
80 IFPLAY(1)THEN80ELSEY=0:CLS:GOSUB330:C
OLOR=(15,0,0,0):LOCATE12,10:PRINT"LEVEL"
L:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB320:CLS:COLOR=(
15,7,7,7):FORI=0TO400:NEXT
90 GOSUB260:GOSUB230:FORI=0TO10:X(I)=70+
RND(1)*(70+L)-L*3:IFX(I)<24THENX(I)=24
100 PUTSPRITEI+11,(X(I),I*16-1),RND(1)*1
3+2:NEXT
110 STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
120 FORI=0TO168:PUTSPRITEY,(I,Y*16+1):NE
XT:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:FORI=0TO600:N
EXT:GOSUB330:GOSUB270
130 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:J=ABS(X(Y)-V
PEEK(6913+Y*4)):A(Y)=(J-10)*(J<10):LOCAT
E24,Y*2:PRINTUSING"##";A(Y)
140 IFA(Y)¥10THENBEEP
150 Y=Y+1:IFY¥11THENELSERETURN110
160 A=0:C=0:FORI=0TO200:NEXT:FORI=0TO10:
A=A+A(I):LOCATE27,I*2+1:PRINTUSING"###";
A;:BEEP:C=C+A(I)¥10:NEXT:B=2^((C>2)*(2-C
)):IFB>1THENLOCATE23,21:PRINTUSING"## *"
;B:GOSUB310ELSEFORI=0TO100:NEXT
170 IFATHENFORI=1TOA:T=T+B:GOSUB230:NEXT
180 FORI=0TO1800:NEXT:GOSUB330
190 IFA<70THENGOSUB270ELSEL=L+1
200 IFL<21THENRETURN80ELSEE=1:FORI=0TO99
9:NEXT:FORI=1TO9:LOCATE7+I,8:PRINTMID$(A
$,I,1):IFI=4THENFORJ=0TO100:NEXTELSEBEEP
210 NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB240:FORI
=0TO800:NEXT:PLAY"T122S0M9000OCC8.C16C8O
3B8A8G8":FORI=0TO1400:NEXT:GOSUB280
220 '●─ SUB ─●
230 LOCATE25,23:PRINTUSING"#####";T;:RET
URN
240 FORI=9TO0STEP-1:IFT>T(I)THENT(I+1)=T
(I):T(I)=T:L(I+1)=L(I):L(I)=L-1
250 NEXT:FORI=0TO21:LOCATE23,I:PRINTSPC(
8);:NEXT:LOCATE24,0:PRINT"TOP 10":FORI=0
TO9:LOCATE23,I*2+2:PRINTUSING"##";L(I);:
PRINTUSING"#####";T(I);:BEEP:NEXT:RETURN
260 FORI=0TO24:LOCATE22,I:PRINT"|";:NEXT
:LOCATE26,20:PRINT"●───●":LOCATE23,22:PR
INTUSING"=L##=====";L;:RETURN
270 LOCATE8,8:PRINT"GAME OVER":GOSUB240
280 RESTORE330:FORI=2TO4:READB$:LOCATE3,
I:PRINTB$:NEXT:LOCATE6,12:PRINT"PUSH SPA
CE KEY":LOCATE12,16:PRINT"TO":LOCATE8,19
:PRINT"GAME START":LOCATE5,22:PRINT"1991
 BY HASEMAKO";:FORI=0TO1:ONSGN(E)GOSUB29
0:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:RETURN70
290 GOSUB300:E=E+1:LOCATE8,8:IFE¥15THENP
RINTSPC(9):E=1:RETURNELSEIFE¥6THENPRINTA
$:RETURNELSERETURN
300 IFPLAY(1)THENRETURNELSEPLAYMID$(M$,M
*20+1,20):M=(M+1)MOD9:RETURN
310 SOUND7,56:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,0
:SOUND0,100:SOUND2,80:SOUND4,40:FORI=15T
O0STEP-1:SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,I:FOR
J=0TO60+(I=15)*240:NEXTJ,I:RETURN
320 FORI=0TO14:K=7-ABS(7-I):COLOR=(15,K,
K,K):FORJ=0TO6-(K=7)*860:NEXTJ,I:RETURN
330 FORI=0TO21:PUTSPRITEI,(0,-32):NEXT:R
ETURN:DATA ┌──────────────┐,|  TAKE A
 CHANCE  |,└──────────────┘
340 '●─  MAKE  By Hasegawa Makoto ─●
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……各フレームのX座標
⇒nはフレーム番号
Y……ボールのY座標

その他の変数

A、B……スコア計算用
A(n)……各フレームごとの得点
A$、B$……データ読みこみ用／汎用
C……10点の回数
E……オールクリアフラグ
I、J……ループ用／汎用
K……パレット切り換え用
L……レベル
L(n)……トップ10のクリアレベル
M……BGM演奏用カウンタ
M$……BGM用MML
T……スコア
T(n)……トップ10のスコア

プログラム解説

10 REM文
20 初期画面設定／変数型宣言／配列宣言／太文字処理
30 スプライトパターン定義／エスケープシーケンス設定
40 効果音、メッセージ用変数設定
50 トップ10表示(行240呼び出し)／画面枠表示(行260呼び出し)／タイトル表示(行280呼び出し)
60 REM文
70〜210 メイン
　70 変数設定／トリガー入力時の割りこみ先指定
　80 演奏終了判定／画面、スプライト消去／レベル表示
　90 画面枠表示／スコア表示(行230呼び出し)／フレーム位置設定
　100 フレーム表示

110　トリガー入力時の割りこみ許可
120　ボール移動、表示／トリガー入力時の割りこみ禁止／スプライト消去(行330呼び出し)／ゲームオーバー処理へ飛ぶ(行270呼び出し)
130　トリガー入力時の割りこみ禁止／得点計算、表示
140　スコアが10点なら効果音
150　レベル終了判定
160〜170　合計得点とスコア計算、表示
180　時間待ち／スプライト消去
190　ゲームオーバー判定
200〜210　オールクリア判定／オールクリアデモ
220　REM文
230　スコア表示サブ
240〜250　トップ10表示サブ
260　画面枠表示サブ
270　ゲームオーバーサブ⇒メッセージ表示ののちトップ10表示サブへ飛ぶ
280　タイトルサブ⇒タイトル画面作成／効果音および演奏終了判定／リプレイ
290　オールクリアサブ
300　オールクリア時のBGM演奏サブ
310　効果音サブ
320　フェードイン・フェードアウトサブ
330　スプライト消去サブ／タイトル表示データ(行280で読みこみ)
340　REM文

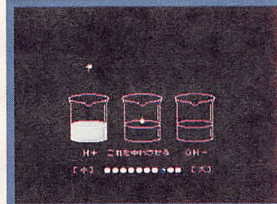
プログラマからひとこと

ファンダムがあったから

【HASEMAKO】採用どうもありがとうございます。しかしまあ球団歌とユニフォームでは日本一のタイガースも、これを書いている時点で最下位が決まってしまいました。それはそうと、私がパソコンをMSXに決めたのは(買って約1年)、Mファンのファンダムがあったからです。文法はほとんどファンダムで覚えました。ファンダム投稿者の中から、将来のパソコン業界を背負うような人が出るといいなと思います。

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>cA90	20>90f2	30>EORØ	40>tkE5
50>Od1Ø	60>GP2Ø	70>LL9Ø	80>MiY1
90>ntkØ	100>dnDØ	110>mQ2Ø	120>v8gØ
130>3B81	140>nm1Ø	150>mV4Ø	160>hvO3
170>Od7Ø	180>LA2Ø	190>8T4Ø	200>QhB1
210>JSØ1	220>N92Ø	230>PE4Ø	240>JUgØ
250>jFV1	260>6bgØ	270>LJ5Ø	280>5LL4
290>fhXØ	300>qUJØ	310>kNg1	320>w3fØ
330>OFj1	340>qMFØ		

中和 〜BTB溶液の性質〜

MSX 2/2+ VRAM64K BY ひらの　たくいち

▶遊び方は38ページ

```
10 COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5,Ø:OPEN"GRP:"AS#1:
H=8:S=12Ø:X=118:R=RND(-TIME)
2Ø FORI=ØTO2:READA,B,C,D:CIRCLE(7Ø,A),B,
15,C,D,.24:NEXTI:DRAW"BM5Ø,1ØØM52,1Ø6D4Ø
BM9Ø,1ØØM88,1Ø6D4ØBM66,1Ø6M7Ø,1Ø9M74,1Ø6
BM86,1Ø8D18BD1ØD8":FORI=1TO2:COPY(5Ø,8Ø)
-(9Ø,16Ø)TO(5Ø+I*54,8Ø):NEXTI:SPRITE$(Ø)
="×ふとやわ×":SPRITE$(1)="く¦わシ8    ":SPRITE$(
2)="   ppりりp "
3Ø FORI=2TO7:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):N
EXTI:FORI=ØTO3:READA,B,C:PAINT(A,B),C,15
:NEXTI:DRAW"BM65,16Ø":PRINT#1,"H+ これを中わさ
せる  OH-":DRAW"BM54,18Ø":PRINT#1,"[小] ●●●
●●●●●●● [大]"
4Ø W=INT(RND(1)*41):IFW=2ØTHEN4Ø
5Ø GOSUB1ØØ:ONSTRIGGOSUB9Ø:C2=3:PUTSPRIT
E1,(68,6Ø),11:STRIG(Ø)ON
6Ø ST=STICK(Ø):IFST=7THENC2=3:PUTSPRITE1
,(68,6Ø),11ELSEIFST=3THENC2=5:PUTSPRITE1
,(176,6Ø),11
7Ø IFX<94ORX>15ØTHENH=-H
8Ø STRIG(Ø)STOP:X=X+H:PUTSPRITEØ,(X,18Ø)
,8:STRIG(Ø)ON:GOTO6Ø
9Ø STRIG(Ø)OFF:V=(X-78)/8:FORI=1TOV:FORJ
=ØTO11:PUTSPRITE2,(122,J*J),C2:NEXTJ:PUT
SPRITE2,(Ø,212):SOUND7,56:SOUND8,16:SOUN
D12,8:SOUND13,Ø:FORK=9ØTOØSTEP-1:SOUNDØ,
K:NEXTK,I:IFC2=3THENW=W-VELSEW=W+V
1ØØ IFW<2ØTHENC1=2ELSEC1=4
11Ø IFW=2ØTHENPAINT(128,14Ø),6,15:PAINT(
128,13Ø),7,15:DRAW"BM86,4Ø":PRINT#1,"みご
とに 中わした。":GOTO12ØELSES=S-2Ø:IFS=ØTHENDRA
W"BM86,4Ø":PRINT#1,"へったくそぉー!!":GOTO12ØEL
SEPAINT(128,14Ø),C1,15:PAINT(128,13Ø),C1
+1,15:STRIG(Ø)ON:RETURN
12Ø DRAW"BM86,6Ø":PRINT#1,"Score";S:POKE
-869,1:RUN
13Ø DATA1ØØ,2Ø,5,4.5,13Ø,18,,6,146,18,3,
,4,4,,7,7,,,,4,,,7,,4,,,7,,7Ø,14Ø,2,7Ø,1
3Ø,3,178,14Ø,4,178,13Ø,5
```

変数の意味

スプライト座標

X……メーターのX座標

その他の変数

A、B、C、D……データ読みこみ用
C1……ビーカーの液の色
C2……しずくの色
H……メーターのX座標増分
I、J、K……ループ用
R……乱数初期化用
S……スコア
ST……スティック入力用
V……しずくが落ちる回数
W……溶液の濃度⇒20が中性(緑色)、19以下は酸性(黄色)、21以上はアルカリ性(青)

プログラム解説

10　初期画面設定／変数設定／乱数初期化
20　ビーカー表示／スプライトパターン定義
30　パレット切り換え／左右のビーカーに色を付ける／メッセージ表示
40　溶液の濃度決定
50　クリア判定サブ呼び出し／トリガー入力時の割りこみ先設定／選択カーソル表示／トリガー入力時の割りこみ許可
60　選択カーソル移動・表示
70　メーターの方向転換

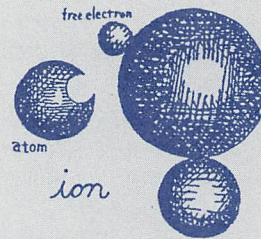
80　トリガー入力時の割りこみ保留／メーター移動・表示／トリガー入力時の割りこみ許可／行60へ飛ぶ
90　トリガー入力時の割りこみ禁止／しずくの落下／効果音／濃度変化
100　溶液の色の決定
110　中和判定⇨中和したら溶液の色を緑に変化／メッセージ表示／中和しなければスコアを減らす／ゲームオーバー判定⇨メッセージ表示／まだなら溶液の色変化／トリガー入力時の割りこみ許可／もとの処理へ
120　スコア表示／リプレイ
130　ビーカー描画データ(行20で読みこみ)／パレットデータ、溶液の色、塗りつぶす座標データ(行30で読みこみ)

プログラム確認用データ

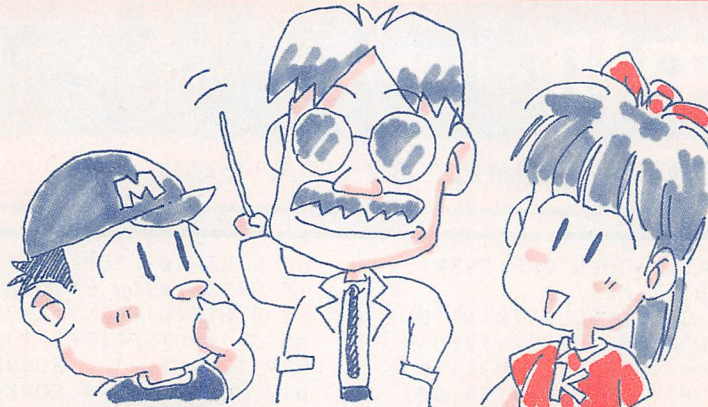
使い方は71ページ

```
 10>k2X0    20>NRH8    30>FYF3    40>gq60
 50>eJG0    60>3se0    70>d050    80>wkF0
 90>pXX3   100>Bn30   110>0Qh4   120>EYC0
130>9n31
```

プログラマからひとこと
生命の不思議

【ひらの　たくいち】中学生のキミ。理科のテストの点を上げたければすぐにこのプログラムを打ちこみなさい!! 成績アップ間違いなし!! さらに中3の人は入試対策もバッチリだ!! ぼくは実際に理科の時間にこのゲームと同じことをやったけど、本当はもっと微妙な量で色が変わってしまうんだよ。それから関係ないけど、ぼくが考えて不思議に思っていることのひとつとして、この世界の物質はすべて原子からできているんだから、生物が考えたり思ったりする「心」も「原子や電子などが動く」と考えられると思う。でも原子がこのようにつながったら、なぜ「生命」や「心」みたいなものを持つのかが不思議だ。P.S.　安田昇一、水野俊邦、磯山祐一、そして東京に住んでいるやまさん、ちゃま、だいちゃん。見てるかー。

鈴木ファジー伸一のよいこのゼミナール
BTB溶液の性質

(キクが熱心にゲームをしている。そこへミル登場)
ミル(♂)：キ〜クちゃん、何やってんの？
キク(♀)：あ、ミルちゃん。これは「中和」っていうゲームよ。
ミル：このコップに入っているのはオレンジとグレープジュース？
キク：ちがうわよ!
ミル：え、ちがうの？　じゃあ、グレープフルーツとブルーベリーかなあ。
キク：だからあ、ジュースじゃないの!　これはBTB溶液なの。それにコップじゃなくてビーカーよ。
ミル：なんだあ、おもしろくない。
キク：ほんとに食べることしか頭にないんだから。
(ここで、せんせい登場)
せんせい：ほらほら2人とも、けんかはいけないよ。
キク：だって、ミルちゃん、食いしん坊なんだもの。
せんせい：(画面をのぞきこんで)どれどれ、これはBTB溶液だね。すると、中和の実験をしているわけだ。
キク：中和って？
ミル：なんだ、知らないでやってたの？
キク：いいじゃないの!　じゃあ、ミルちゃんは知っているわけ？
ミル：もちろん知らない!
せんせい：ハハハ。じゃあ、今回は中和について勉強しよう。

■酸性・中性・アルカリ性
せんせい：水に何かの物質が溶けているものを水溶液というんだ。そして、水溶液はそれぞれの性質によって、3つにわけることができる。
キク：酸性・中性・アルカリ性ね。
ミル：ふ〜ん。でも、それにはどんなちがいがあるの？
せんせい：リトマス試験紙は知っているかい？
ミル：あの赤と青の、のりみたいなやつでしょ。
せんせい：そう。その赤と青のリトマス試験紙を水溶液に浸すと、酸性は赤には反応しないが、青を赤く変化させるんだ。それに対してアルカリ性は、青には反応しないが赤を青く変化させる。中性は赤も青も、どちらも変化しない。
キク：BTB溶液では？
せんせい：水溶液にBTB溶液を入れると、酸性は黄色に、アルカリ性は青に、中性は緑色に変化するんだ。

■中和するって？
キク：じゃあ、このビーカーの中の黄色い液体は酸性、青色の液体はアルカリ性なのね。
せんせい：そう。そしてこのゲームの目的は何だったかな？
キク：黄色と青色の液体をまぜて、緑色の液体にすること。
ミル：ということは、酸性とアルカリ性の液体をまぜて、中性の液体にするってことか!
せんせい：大当たり。それが、中和するってことなんだ。
ミル：へえー。でも、なんで酸性・中性・アルカリ性のちがいがでてくるのかなあ。
せんせい：それじゃ、まず電解質の話をしよう。

■電解質って何だろう
せんせい：水溶液には電解質のものと非電解質のものとがあるんだ。電解質というのは、水溶液になったとき電流を通す物質で、非電解質は、逆に電流を通さない物質のことをいうんだ。
キク：なんだかむずかしそう。でも、どうして電解質の水溶液は電流を通すの？
せんせい：うん、いい質問だね。それはイオンのおかげなんだ。
ミル・キク：イオン？

■謎の物質「イオン」
せんせい：イオンには、＋イオンと－イオンの2種類があり、電解質は水溶液中でかならず＋と－のイオンにわかれるんだ。そして、水溶液中にはかならず、＋の水素イオンH^+と……
ミル：酸素イオン!
せんせい：ところがそうじゃなくて、かわりに－の水酸化物イオンOH^-が存在するんだ。この2つのイオンが水溶液の性質を決めているんだよ。
ミル：どういうこと？
せんせい：2つのイオンを比べて、水素イオンが多い水溶液は酸性。水酸化物イオンが多いのはアルカリ性。どちらも同じ数だけあるのが中性になる。
キク：それじゃ中和するってことは、水素イオンと水酸化物イオンの数がおなじになることなのね。
せんせい：そのとおり。水素イオンと水酸化物イオンが、1：1で反応して水ができる。このことを中和というんだよ。
キク：イオン式でいうと、$H^+ + OH^- \rightarrow H_2O$ね。
せんせい：そうだね。イオンのことをくわしく説明すると……。
ミル：さあて、中和のこともわかったし、むずかしい話はぬきにして、さっそくゲームしようっと!
(ミルがMSXに向かってゲームに熱中する)
キク：あらあら、ミルちゃん、遊びはじめちゃった。
せんせい：ミルちゃんも、キクちゃんと混ぜて中和すれば、もう少しマジメになるかもしれないね。
ミル：せんせい、それはないでしょ!
キク・せんせい：ハハハハ!

Sim Face シム・フェイス

MSX MSX2/2+RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は38ページ

```
10 COLOR15,5,1:SCREEN2,1:KEYOFF:DEFINTA-
Z:R=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:ONSTRIGGOS
UB140:FORI=0TO5:READF(I),A(I),B(I):NEXT
20 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("00007CFE82000000007CFE820000000000003854
92443800000000000FE00000000001818183C3C18
0000181818183C3C00000000FF7E3C0000000000
7E7E7E3C00",I*2+1,2)):NEXT:D$="R24D20G8L
8H8U20":E$="U6R4F4E3R10F3D2L24"
30 FORC=8TO17:CLS:BEEP:COLOR15:DRAW"BM20
,8":PRINT#1,USING"LEVEL ##     BEST ###";
C-7;H(C-8):COLOR1:A=(RND(1)*33+10)*3:B=(
RND(1)*18+12)*3:S=0:PLAY"V15L16GDEA":DRA
W"C9S=C;BM=A;,=B;"+D$:PAINT(A+1,B+1),9:D
RAW"C1S=C;BM=A;,=B;"+E$:PAINT(A+1,B-1),1
40 FORI=0TO5:X=0:Y=0:F=0:PLAY"O4S14M1CD"
50 STRIG(0)ON:PUTSPRITEI,(X,Y),J,F(I)*2:
IFF=0THENX=(X+3)MOD240ELSEY=(Y+3)MOD176
60 J=(J+1)MOD15+1:GOTO50
70 PUTSPRITEI,(0,209):X(I)=X:Y(I)=Y:T=10
-SQR((X-A-A(I)*C/4)^2+(Y-B-B(I)*C/4)^2):
S=S+T:COLOR-6*(T>6):PRESET(0,32+I*8):PRI
NT#1,T:NEXT:PLAY"O5CDEDE4":DRAW"BM10,16"
80 PRINT#1,"THIS FACE IS       POINT!!":S
C=SC+S:S(C-8)=S:IFS>H(C-8)THENH(C-8)=S
90 FORH=0TO19:J=(J+1)MOD15:COLORJ+1:DRAW
"BM114,16":PRINT#1,S:P=1-P:FORI=0TO5:PUT
SPRITEI,(X(I),Y(I)),1,F(I)*2+P:NEXTI,H:F
ORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXTI,C
100 COLOR8,1:CLS:PLAY"CDEE":DRAW"BM88,16
":PRINT#1,"R E S U L T":IFSC>HSTHENHS=SC
110 FORH=0TO1:Z=H*20:LINE(0,40+Z)-(50,60
+Z),15,B:LINE(0,100+Z)-(50,120+Z),15,B:P
RESET(8,45+H*60):COLOR8:PRINT#1,"LEVEL":
PRESET(8,65+H*60):PRINT#1,"POINT"
120 FORI=0TO4:W=I*40:LINE(50+W,40+Z)-(90
+W,60+Z),15,B:LINE(50+W,100+Z)-(90+W,120
+Z),15,B:COLOR10:PRESET(60+W,46+H*60):PR
INT#1,H*5+I+1:COLOR3:PRESET(54+W,66+H*60
):PRINT#1,USING"+###";S(H*5+I):NEXTI,H:S
=SC:SC=0:COLOR5:DRAW"BM152,160"
130 PRINT#1,USING"TOTAL+####";S:DRAW"BM1
52,174":PRINT#1,USING"BEST  +###";HS:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:COLOR,5:GOTO30
140 PLAY"O2CD":STRIG(0)OFF:IFF=1THENRETU
RN70ELSEF=1:RETURN
150 DATA0,4,4,0,15,4,1,4,6,1,15,6,2,9,11
,3,9,19
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……パーツの座標

グラフィック座標

A、B……顔の輪郭の座標

その他の変数

A(n)、B(n)……各パーツのベスト座標⇨nはパーツ番号
C……輪郭の倍率⇨レベル
D$、E$……顔描画データ
F……パーツ移動方向⇨0=右、1=下
F(n)……パーツnのスプライトパターン番号
H、I……ループ用
H(n)……各レベルの最高ポイント⇨nはレベル数
HS……ハイスコア
J……パーツの色切り換え用
P……パーツの表示切り換え用⇨パーツアニメーション用
R……乱数初期化用
S、T……ポイント計算用
SC……スコア
S(n)……各レベルごとのポイント⇨nはレベル数
X(n)、Y(n)……パーツ座標保存用
W、Z……リスト短縮用

プログラム解説

10　初期画面設定／変数型宣言／乱数初期化／トリガー入力時の割りこみ先指定／変数設定
20　スプライトパターン定義／変数設定
30　画面作成／効果音
40　変数設定／効果音
50　トリガー入力時の割りこみ許可／顔のパーツ表示／パーツ移動計算
60　パーツの色切り換え／行50に飛ぶ
70　パーツ消去／座標保存／ポイント計算・表示／効果音
80　レベルごとのポイント計算・表示
90　パーツのアニメーション処理／パーツ消去
100〜130　結果表示／リプレイ(トリガー入力)
140　効果音／トリガー入力時の割りこみ禁止／パーツを置くかどうか判定
150　パーツデータ(行10で読みこみ)

プログラマからひとこと

マイナス得点

【木内靖】このゲームの音を聴いてみてください。ビ……ビ……ビ……。昔なつかしのデジタル音です。ゲームギアでボリュームを最大にしたときの音割れした音に似ています。聴きたきゃプログラムを打ちこんで聴いてみてください。このゲームは600点満点ですが、多分、半分とるのも難しいと思います。しかしヤケクソになってマイナス得点を争うなんてことはやめましょう(経験者は語る)。羽山からひとこと……このごろウィルシュで遊んでいましゅ。ウィルシュは、おもしろいでしゅ。ウィルシュの欲しいかたは家まで来てくだしゃい(羽山輝彦&山本瑞樹、談)。

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

10>1761	20>dBP6	30>awg6	40>QkA0
50>KVi0	60>AA30	70>L1L3	80>7K01
90>PdK2	100>tNa0	110>BxJ2	120>Bp36
130>2NB1	140>jkD0	150>26B0	

つりぼりやさん

MSX MSX2/2+RAM8K BY TOMすけ

▶遊び方は39ページ

```
10 SCREEN2,1:COLOR15,4,12:DEFINTA-Z:OPEN
"GRP:"AS#1:FORI=ØTO4:READA$:B$="":FORJ=Ø
TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:DATAEEAAFE44B
A7CFEEE,40A8F0F97EBD,473DBEFC9A,CØ6030,C
ØCØ
20 CLS:PRESET(72,8):PRINT#1,USING"HS=##ひ
き  S=##ひき";V,G:CIRCLE(18,18),15,12,-6,-5
.7:PAINT(9,9),12:FORI=ØTO3-(G=Ø)*1Ø:PUTS
PRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:PUTSPRITEØ,(12,9),3
30 X=5Ø+RND(-TIME)*18Ø:Y=5Ø+RND(1)*12Ø:A
=2:B=2:C=Ø:D=Ø:P=3Ø:Q=25:K=P:L=Q:T=(H+G¥
5)*4:FORI=ØTO1999:NEXT
40 X=X+A:Y=Y+B:IFX<45ORX>235OR(RND(1)<.Ø
7ANDX>5ØANDX<23Ø)THENA=-A:GOSUB16Ø
50 IFY<45ORY>175OR(RND(1)>.93ANDY>5ØANDY
<17Ø)THENB=-B:GOSUB16Ø
60 S=STICK(Ø):P=P+((S>=7ANDP>45)-(S=3AND
P<24Ø))*12:Q=Q+((S=1ANDQ>1Ø)-(S=5ANDQ<15
Ø))*12:PUTSPRITE3,(T*2,Ø),8,4
70 IFD<3ANDSTRIG(Ø)ANDS=ØTHENPLAY"V14O7L
64GAB":D=D+1:COLOR1Ø:PRESET(192+D*8,8):P
RINT#1,"●":E=4:F=4:GOSUB15Ø:E=6:F=15:K=P
:L=Q:GOSUB15Ø:FORI=ØTO999:NEXT:COLOR15
80 T=T+1:IFT>122THENPLAY"SM9999O1L2GG-F"
:PRESET(88,96):PRINT#1,"にげちゃった...":FORI
=ØTO8:I=STICK(Ø):NEXT:G=Ø:H=Ø:GOTO2Ø
90 IFPEEK(-1Ø45)=251THENP=K:Q=L:PLAY"S8O
4M499E32"ELSEIFSTHENPLAY"S8M299L64O5G"
100 IFABS(P-X)<16ANDABS(Q+3Ø-Y)<16ANDDTH
ENPUTSPRITE1,(K,L+24),1Ø,3
110 IFABS(P-X)<8ANDABS(Q+3Ø-Y)<8ANDDTHEN
C=1:PUTSPRITE1,(K,L+3Ø),1Ø,4:PLAY"SM499O
4GC":FORI=ØTO199:NEXTELSEC=Ø:GOSUB15Ø
120 IFCANDSTRIG(Ø)ANDS=ØTHEN13ØELSE4Ø
130 G=G+1:H=H+1:V=V+(V-G)*(G>V):LINE(K,L
+3Ø)-(K,L),4:LINE-(3Ø,25),4:LINE-(P,Q-3Ø
),6:LINE-(P,Q+3Ø),15:FORI=ØTO7:PLAY"V14O
6AB":FORJ=ØTO1:PUTSPRITE1+J,(P-(IMOD2)*8
,Q+3Ø+J*6),7-J*6,IMOD2+1:NEXTJ,I
140 FORI=ØTO999:NEXT:PRESET(96,96):PRINT
#1,"つれた!つれたぁ!":FORI=ØTO4:PLAY"SM99GC":FO
RJ=-4TO4:PUTSPRITEØ,(12,-7+J^2):NEXTJ,I:
FORI=ØTO1999:NEXT:FORI=1TOH:PUTSPRITE3+I
,(6,I*8+16),15-((G-1)¥1Ø)*2,1:NEXT:H=-H*
(H<1Ø):IFD=1THEND=Ø:GOTO13ØELSE2Ø
150 IFD=ØTHENRETURNELSELINE(3Ø,25)-(K,L)
,E:LINE-(K,L+3Ø),F:PUTSPRITE1,(K-7,L+24)
,1Ø,3:RETURN
160 FORI=2TO5:CIRCLE(X,Y),I,15:CIRCLE(X,
Y),I,4:NEXT:RETURN
```

プログラマからひとこと　いつも悪ガキに頭をたたかれている

【TOMすけ】ファンダムの大先輩、あのNu～さんは、「昔の遊び路線」から「時事問題路線」に切り換えたようですが、私は目下、このカエルを主人公にした「ほのぼの路線」をバク進中であります。このカエルは、あの薬屋さんの店先で、いつも悪ガキに頭をたたかれている「ケロヨン」(と呼んでたハズだけど)をモデルにしています。うう、彼を主人公にして30本くらいゲームを作ったかなあ(全部ボツだったけど)。このゲームは最初はなかなか釣れないでしょうが、苦労して釣り上げたときの快感は、何とも言えないものがありますよ(ほとんど本物の釣りと同じ感覚)。私の最高は38匹でしたが、うまい人は50匹くらい釣れるかも……。蛇足ですが、私はあのＬＩＮＫＳのなかのＦＢＢＡＡというところにおります。暇なかたは、ぜひ遊びに来てください。ではまた。

変数の意味

スプライト座標

K、L……ウキの座標⇨サオの表示座標としても使用

グラフィック座標

X、Y……水紋の座標⇨魚の座標として使用

その他の変数

A、B……魚の座標増分
A$、B$……スプライトパターン定義用
C……あたり用フラグ⇨魚がエサをくわえたとき１になる
D……サオ打ちの回数
E、F……サオの表示色
G……スコア
H……タイム調整用カウンタ
I、J……ループ用
P、Q……針の位置
S……スティック入力用
T……経過タイム
V……ハイスコア

プログラム解説

10　初期設定／スプライトパターン定義／スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
20　ゲーム画面作成／スプライト消去／ケロヨン表示
30　魚の座標設定／変数初期化／タイマー初期化／時間待ち
40　魚のX座標処理
50　魚のY座標処理
60　スティック入力により針の移動／タイマー表示
70　サオ打ち判定⇨判定があれば効果音／サオ打ち回数更新／サオの表示更新／時間待ち
80　タイマー更新／タイムオーバー判定⇨効果音／メッセージ表示／リプレイ／行20へ飛ぶ
90　GRAPHキー入力判定⇨

判定があれば針をサオの位置にもどす／効果音／入力がなく針を移動していれば効果音
100　ウキの反応判定⇒魚の近くに針があればウキを横にずらして表示
110　あたり判定⇒魚と針が重なった(魚がエサをくわえた)らウキの表示更新／効果音／時間待ち
120　あわせ判定⇒あたりとトリガー入力があれば行130へ飛ぶ／そうでなければ行40へ飛ぶ
130　スコア、ハイスコア更新／サオの表示更新／効果音／釣り上げられた魚のデモ
140　時間待ち／メッセージ表示／効果音／ケロヨンのデモ／時間待ち／釣果表示／タイマー調節カウンタ更新／ダブルかの判定⇒ダブルなら行130へ飛ぶ／そうでなければ行20へ飛ぶ
150　サオの表示サブ
160　魚の水紋サブ

補足

このプログラムでは行10のデータのところに「※」が使われていたが、打ちこむときのことを考えて編集部で変更した。

「見えない針」でとまどう読者がいるかもしれないので、針が見えるようにする追加リストを掲載したので、試してほしい。

改造用追加リスト

```
65 SPRITE$(5)="♠":PUTSPRITE14,(P,Q+30),9
,5
```

プログラム確認用データ　使い方は71ページ

10>To84	20>vH92	30>2Ll1	40>EEqØ
50>vUVØ	60>Oxe1	70>MBV2	80>LqW1
90>C9ZØ	100>qcOØ	110>BZK1	120>KM5Ø
130>hU65	140>m476	150>nvaØ	160>VxAØ

神秘の天宮図

MSX2+ BY 岩崎朋美　▶遊び方は40ページ

注意　このプログラムはMSX2+以降の機種でしか動作しません。これは、漢字BASICを使用しているためです。掲載リストの行60の漢字の部分は漢字モード(CALL　KANJI3を実行)で打ちこんでください。また、プログラムを終了すると、画面は漢字モードになっています。ふつうのテキスト画面にもどすには、CALL　ANKを実行してください。

```
10 KEYOFF:COLOR15,7,7:SCREEN5,Ø:CALLKANJ
I:CALLPALETTE(7,Ø,Ø,Ø):DEFINTA-Z:DIMP(65
),O(17),M(3Ø,24):SETPAGEØ,1:CLS
20 FORI=ØTO2:P(Ø)=16:P(1)=16:FORJ=2TO65:
READA$:P(J)=VAL("&H"+A$):NEXT:COPYP,ØTO(
I*16,Ø),1:ONI+1GOSUB48Ø,49Ø:NEXT
30 FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=2TO
3:SETPAGEØ,I:FORJ=ØTO31:PUTSPRITEJ,(Ø,21
2):NEXT:NEXT
40 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● TITLE ●●●
50 SETPAGEØ,2:CLS:GOSUB5ØØ:FORI=ØTO1:COP
Y(16,Ø)-(31,15),1TO(I*128+56,48),2:NEXT
60 LOCATE1Ø,3:PRINT"神秘の天宮図":LOCATE
3,1Ø:PRINT"1991 Presented By 岩崎朋美":C
OLOR8:LOCATE9,8:PRINT"PUSH SPACE KEY"
70 SETPAGE2:FORI=1TO2ØØØ:S=STRIG(Ø)+STRI
G(1):IFSTHEN8ØELSENEXT:FORI=ØTO255:SETSC
ROLLI,Ø,1:NEXT:SETSCROLLØ,Ø,Ø:GOTO7Ø
80 FORI=ØTO9:CALLPALETTE(8,Ø,Ø,Ø):GOSUB4
7Ø:CALLPALETTE(8,7,1,1):GOSUB47Ø:NEXT:R=
1:M=Ø
90 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MAKE STAGE ●●●
100 READA$:COLOR15:CALLPALETTE(7,2,3,7):
CALLPALETTE(2,Ø,Ø,Ø):SETPAGEØ,3:CLS:GOSU
B51Ø:FORJ=ØTO24:FORI=ØTO3Ø:M(I,J)=Ø:NEXT
:NEXT:SETPAGEØ,Ø
110 '―――――――――――――――――――――― CONTINUE ――
120 LOCATE12,2:PRINTUSING"STAGE ##";R:LO
CATE14-LEN(A$)/2,4:PRINT"[ "+A$+" ]"
130 FORI=ØTO1:COPY(Ø,48)-(15,63),1TO(I*1
6,32),1:NEXT:IFM=1THENFORI=ØTO1:COPY(16,
16)-(31,31),1TO(I*96+72,32),Ø:NEXT
140 FORI=ØTO3Ø:COPY(Ø,Ø)-(15,15),1TO(I*8
,96),Ø:FORK=ØTO1:GOSUB47Ø:NEXT:COPY(Ø,32
)-(15,47),1TO(I*8,96),Ø:NEXT:CLS
150 COPY(Ø,Ø)-(15,15),1TO(Ø,96),Ø:X=Ø:Y=
12:H=3:P=Ø:K=1:L=F:IFMTHENCOPY(16,16)-(3
1,31),1TO(24Ø,96),Ø:A=3Ø:B=12:E=1
160 FORI=1TOF:COPY(32,Ø)-(47,15),1TO(O(I
)*8,P(I)*8),Ø:M(O(I),P(I))=1:NEXT:FORI=1
TO25ØØ:NEXT:ONINTERVAL=42ØGOSUB46Ø:INTER
VALON
170 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●
180 S=STICK(Ø)+STICK(1):H=H-(S=3)+(S=7):
IFH>8THENH=1ELSEIFH<1THENH=8
190 IFH=1ORH=5THENP=PELSEP=(H¥5)*16
200 COPY(Ø,32)-(15,47),1TO(X*8,Y*8),Ø:X=
X+X(H):Y=Y+Y(H):IFX<ØTHENX=ØELSEIFX>3ØTH
ENIFL=ØTHEN29ØELSEX=3Ø
210 IFY<ØTHENY=ØELSEIFY>24THENY=24
220 I=X*8:J=Y*8:IFM(X,Y)=1THENCOPY(16,Ø)
-(31,15),1TO(I,J),Ø:M(X,Y)=Ø:L=L-1
230 COPY(I,J)-(I+15,J+15),ØTO(Ø,32),1:CO
PY(Ø,P)-(15,P+15),1TO(I,J),Ø:IFM=ØTHENFO
RI=1TO112:NEXT:GOTO18Ø
240 '―――――――――――――――――――――――― HALLEY ――
250 IFE=1THENCOPY(16,32)-(31,47),1TO(A*8
,B*8),Ø:C=(X<A)-(X>A):D=(Y<B)-(Y>B):A=A+
C:B=B+D:C=A*8:D=B*8ELSE27Ø
260 COPY(C,D)-(C+15,D+15),ØTO(16,32),1:C
OPY(16,16)-(31,31),1TO(C,D),Ø
270 E=E*-1:IFX-2<AANDX+2>AANDY-2<BANDY+2
>BTHEN42ØELSE18Ø
280 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE CLEAR ●●●
290 INTERVALOFF:COPY(Ø,32)-(15,47),1TO(X
*8,Y*8),Ø:IFMTHENCOPY(16,32)-(31,47),1TO
(A*8,B*8),Ø
300 FORI=KTO7:CALLPALETTE(7,2-I¥3,Ø,7-I)
:FORJ=1TO6ØØ:NEXT:NEXT:SETPAGE3,3:FORI=1
TO7:CALLPALETTE(2,I,I,I):FORJ=1TO6ØØ:NEX
T:NEXT
310 FORI=1TO4Ø:COLOR9+IMOD2:FORJ=ØTO1:LO
CATE1+J*19,J*12:PRINT"STAGE CLEAR"::NEXT
:NEXT
```

次ページへ続く

```
320 SETPAGEØ,Ø:CLS:COLOR15:R=R+1:IFR=25T
HEN350ELSEIFR<>13THEN1ØØ
330 CLS:FORI=1TO15:FORJ=ØTO1:COLOR4+JMOD
2:LOCATE4,5:PRINT"YOU ARE ALL STAGE CLEA
R!":LOCATE6,7:PRINT"LET'S GO! HARD STAGE
":NEXT:NEXT:CLS:RESTORE69Ø:M=1:GOTO1ØØ
34Ø '──────────────────── ENDING ──
35Ø CLS:FORI=1TO3Ø:COLOR9+IMOD2:LOCATE8,
6:PRINT"CONGRATULATIONS!":NEXT:CLS:COLOR
15:LOCATE14,2:PRINT"CAST":LOCATE13,5
36Ø PRINT"····Kiki":LOCATE13,7:PRINT"···
·Halley":FORI=ØTO1:COPY(I*16,I*16)-(I*16
+15,I*16+15),1TO(88,8Ø+I*32),Ø:NEXT
37Ø RESTORE69Ø:FORJ=1TO12:CALLPALETTE(2,
7,7,7):SETPAGEØ,3:CLS:GOSUB5ØØ:READA$:LO
CATE1,Ø:PRINTA$:LOCATE31-LEN(A$),12
38Ø PRINTA$;:GOSUB51Ø:COPY(Ø,Ø)-(255,211
),3TO(Ø,Ø),Ø:FORK=1TO6ØØØ:NEXT:NEXT
39Ø SETPAGEØ,2:CLS:GOSUB5ØØ:FORI=ØTO1:CO
PY(Ø,I*16)-(15,I*16+15),1TO(72+I*88,96),
2:NEXT:LOCATE12,6:PRINT"The End"
4ØØ SETPAGE2:FORI=ØTO1:CALLPALETTE(4,1+I
*1,1+I*2,7):FORJ=ØTO59:NEXT:NEXT:GOTO4ØØ
41Ø '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●
42Ø INTERVALOFF:CLS:FORI=YTO26:J=(IMOD2)
*16+48:COPY(J,Ø)-(J+15,15),1TO(X*8,I*8),
Ø:FORK=1TO2ØØ:NEXT:COPY(Ø,48)-(15,63),1T
O(X*8,I*8),Ø:NEXT:CLS:LOCATE11,24
43Ø PRINT"GAME OVER":FORI=1TO5:LOCATEØ,2
4:PRINT:NEXT:CALLPALETTE(7,Ø,Ø,Ø)
44Ø FORI=1TO2ØØ:LOCATE14,4:PRINTINT(11-I
/2Ø):S=STRIG(Ø)+STRIG(1):IFSTHENCLS:CALL
PALETTE(7,2,3,7):GOTO12ØELSENEXT:CLS:CAL
LPALETTE(7,Ø,Ø,Ø):RESTORE69Ø:GOTO7Ø
45Ø '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SUB ●●●
46Ø CALLPALETTE(7,2-K¥3,Ø,7-K):K=K+1:IFK
=7THENRETURN42ØELSERETURN
47Ø FORJ=ØTO99:NEXT:RETURN
48Ø COPYP,1TO(15,16),1:COPYP,2TO(48,15),
1:COPYP,3TO(79,15),1:RETURN
49Ø COPYP,ØTO(16,16),1:PAINT(24,17),9,1:
RETURN
5ØØ FORI=ØTO99:PSET(RND(1)*256,RND(1)*21
2),4+IMOD2:NEXT:RETURN
51Ø READB$:FORI=1TOLEN(B$)/4:LINE((ASC(M
ID$(B$,I*4-3,1))-62)*8+8,(ASC(MID$(B$,I*
4-2,1))-62)*8+8)-((ASC(MID$(B$,I*4-1,1))
-62)*8+8,(ASC(MID$(B$,I*4,1))-62)*8+8),2
:NEXT
52Ø READB$:F=LEN(B$)/2:FORI=1TOF:O(I)=AS
C(MID$(B$,I*2-1,1))-62:P(I)=ASC(MID$(B$,
I*2,1))-62:COPY(16,Ø)-(31,15),1TO(O(I)*8
,P(I)*8),3:NEXT:RETURN
53Ø '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● GRAPHIC DATA ●●●
54Ø DATA 7777,1177,7111,7711,7777,5571,1
551,1755,7777,5571,5515,5155,7777,5171,5
555,5165
55Ø DATA 7777,1571,FB55,17FB,7777,5571,1
F5F,171B,7777,5515,1FBF,171B,7777,5115,1
FBF,171B
56Ø DATA 7777,1571,BB1B,17BB,7777,5571,1
151,6111,1177,5511,B15B,616B,A171,5115,B
65B,176B
57Ø DATA 1A1A,55A5,6611,1711,AA71,55A1,B
15B,17BB,1177,1517,1BBB,77B1,7777,7177,7
111,7717
58Ø DATA 7777,7177,7717,7777,7777,1A77,7
7A1,7777,7777,AA71,17AA,7777,7777,AA71,1
7AA,7777
59Ø DATA 7777,AA1A,A1AA,7777,1171,AA1A,A
1AA,1711,AA1A,AAAA,AAAA,A1AA,AA1A,AAAA,A
AAA,A1AA
6ØØ DATA AA71,AAAA,AAAA,17AA,1A77,AAAA,A
AAA,77A1,7177,AAAA,AAAA,7717,1A77,AAAA,A
AAA,77A1
61Ø DATA 1A77,AAAA,AAAA,77A1,AA71,A1AA,A
A1A,17AA,AA71,17A1,1A71,17AA,1177,7717,7
177,7711
62Ø DATA 7777,7F77,77F7,7777,7777,F777,7
77F,7777,7777,777F,F777,7777,7777,777F,F
777,7777
63Ø DATA 7777,77F7,7F77,7777,FF7F,77F7,7
F77,F7FF,77F7,7777,7777,7F77,77F7,7777,7
777,7F77
64Ø DATA 777F,7777,7777,F777,F777,7777,7
777,777F,7F77,7777,7777,77F7,F777,7777,7
777,777F
65Ø DATA F777,7777,7777,777F,777F,7F77,7
7F7,F777,777F,F77F,F77F,F777,FF77,77F7,7
F77,77FF
66Ø '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STICK DATA ●●●
67Ø DATA Ø,-1,1,-1,1,Ø,1,1,Ø,1,-1,1,-1,Ø
,-1,-1
68Ø '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE DATA ●●●
69Ø DATA Aries,FFCICIBNBNXJ,FFCIXJBN
7ØØ DATA Libra,@OBCBCSBSBTMTMJNJNBCTMZR,
SBBCTMJN@OZR
71Ø DATA Cancer,M@NGNGOKOKKLKLJHJHNGKLGT
OKSP,M@NGJHOKKLSPGT
72Ø DATA Capricorn,@GCICIMJMJSHSHYGYGXKX
KQPQPIRIRCIYGZB,ZB@GYGSHCIMJXKQPIR
73Ø DATA Gemini,DKJGJGNCNCJANCR@R@VCVCTI
TIUMTIJPJPLT,R@JAMCVCJGTIDKUMJPLT
74Ø DATA Scorpio,@MCPCPDSDSGTCPILILNINIS
KSKVKVKYHYHZCZCY@Y@V@V@UC,V@Y@UCZCYHNISK
VKIL@MCPDSGT
75Ø DATA Sagitarius,@@CCCCGEGEJCGEHJHJDH
HJENHJLJLJTKTKZNTKSPSPRTSPVT,@@CCJCGEDHH
JLJTKENZNSPRTVT
76Ø DATA Leo,@GCGCGEDEDHEHEKHKHOHOHSDSDY
DYDTHTHJOJOHJHJKHTHWJWJWNWNZP,EDSDYDHE@G
CGKHOHTHHJWJWNJOZP
77Ø DATA Pisces,T@UCUCRDRDRGRGVKVKWPWPZT
ZTRQRQOOOOEKEKCHCH@H@HALALFO,T@UCRDRG@HC
HEKVKALFOOOWPRQZT
78Ø DATA Virgo,BGEFEFKHKHJKJKUEUEYDJKQJJ
KHNHNDNDN@MHNNMNMOPNMSONMTKTKZH,YDUEEFBG
KHZHQJJKTK@MNMDNHNSOOP
79Ø DATA Aquarius,@HCICIHFHFKHKHMKHFJCJC
J@J@M@M@NENETJTJSMSMSTSTVMVMZHZHVDVDQBQB
M@,J@M@QBJCVDNEHF@HKHZHCITJMKSMVMST
8ØØ DATA Taurus,@JERERAT@JBGBGFAFAJDJDND
NDREREX@RENGNGLJLJQIQIZHLJHKHK@JHKPMPMOP
OPKP,X@FAJDNDREBGNGZHQI@JLJHKPMKPOPERAT
```

変数の意味

グラフィック座標系

A、B、C、D……おもにハレーの座標⇒A、Bは管理座標／C、Dは表示などで使用
N……ステージ名を表示するX座標用
O(n)、P(n)……星の座標
X、Y……キキの座標

その他の変数

A$、B$……汎用
E……ハレーの移動フラグ(1：移動する、−1：移動しない)
F……そのステージの星の数
H……キキの移動方向
I、J、K……ループ用
L……残りの星の数
M……現在のモード(0：EASY、1：HARD)
M(n, m)……座標判定用の仮想VRAM
P……おもにキキの向き
P(n)……グラフィックパターンの作成に使用
R……現在のステージ番号
S……スティック、トリガー入力用
X(n)、Y(n)……キキの座標増分

プログラム解説

10〜30　初期設定
　10　初期設定
　20　グラフィックパターンの作成
　30　座標増分の設定／スプライトの消去
40〜80　タイトル処理
　40　REM文
　50〜60　タイトル画面作成
　70　タイトル表示／トリガー入力／画面のスクロール
　80　文字の点滅／ステージ、モードの初期化
90〜160　ステージ表示
　90　REM文
　100　ステージ名の読みこみ／パレット切り換え／座標判定用変数の初期化
　110　REM文
　120〜140　ステージ名紹介のデモ
　150　各種変数の初期化
　160　ステージの表示／一定間隔ごとの割りこみ先指定および許可
170〜270　ゲームメイン
　170　REM文
　180　スティック入力判定
　190　キキの向き設定
　200〜210　キキのいた場所のグラフィックを復帰させる／キキの座標を更新
　220　キキが星の上を通過したか判定し、通過していたら星を塗りつぶす
　230　キキの移動先のグラフィックを退避させる／キキを表示／モード判定
　240　REM文
　250　ハレーのいた場所のグラフィックを復帰させる／ハレーの座標を更新
　260　ハレーの移動先のグラフィックを退避させる
　270　ハレーとキキの衝突判定
280〜400　ステージクリア
　280　REM文
　290　一定間隔ごとの割りこみ禁止／キキの消去／難しいモードであればハレー消去
　300　背景色を暗くする／星を結ぶ線を明るくしていく
　310　ステージクリアデモ
　320　全部のステージをクリアしたか判定する
　330　難易度を上げる
　340　REM文
　350　全部のステージをクリアしたときのデモ
　360　キャラクタの紹介
　370〜380　各星座の紹介
　390〜400　エンディング
410〜440　ゲームオーバー
　410　REM文
　420　一定間隔ごとの割りこみ禁止／キキの落下デモ
　430　ゲームオーバー表示
　440　コンティニュー処理
450〜520　サブルーチン群
　450　REM文
　460　背景を暗くしていく
　470　時間待ち
　480〜490　グラフィックパターンの作成
　500　背景の星を表示
　510〜520　ステージの作成
530〜800　データ
　530　REM文
　540〜650　グラフィックパターンのデータ(行20で読みこみ)
　660　REM文
　670　座標増分データ(行30で読みこみ)
　680　REM文
　690〜800　ステージデータ(行100で読みこみ)

プログラマからひとこと

エピローグ

【岩崎朋美】
エンディングなので、ゲームをクリアしてから読んでください。

……ENDING……

「こうして、すべての星座がキキによってつくられました。キキの邪魔をしていたハレーは、その後宇宙をさまよい、約76年ごとにその姿を見ることができます。そしてキキは、新しい星座を今でもどこかでつくっています。もしあなたが、夜空に新しい星座を描くとき、もしかするとそこにはキキの姿が見えるかもしれません……」。

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

```
 10>KJs0   20>TdN1   30>xbf0   40>U9N0
 50>MKX0   60>DQR1   70>sIE1   80>cDe0
 90>QMJ0  100>VPh1  110>VuQ0  120>iOS0
130>94G1  140>Tb81  150>B4d1  160>Dd52
170>nAM0  180>lHc0  190>pB90  200>fxQ1
210>JN60  220>jvg0  230>NM71  240>RWR0
250>0S12  260>UMP0  270>elR0  280>I0J0
290>SGq0  300>BaZ1  310>WuY0  320>oHO0
330>WXs1  340>pMR0  350>HUm0  360>iaW1
370>Pov0  380>9jP0  390>VDB1  400>v1d0
410>wpJ0  420>LSL2  430>DnK0  440>4ak1
450>EkM0  460>RlP0  470>up10  480>QrH0
490>Wp50  500>6QL0  510>Tf44  520>M2N2
530>rXI0  540>O6l0  550>pqn0  560>MWm0
570>6cm0  580>0nn0  590>mTr0  600>Kgq0
610>0Pn0  620>GDo0  630>G1p0  640>GDo0
650>GXq0  660>8NJ0  670>e1A0  680>eIJ0
690>on80  700>WeL0  710>npS0  720>xdm0
730>dGk0  740>nTH1  750>U0N1  760>MAS1
770>56Q1  780>A2a1  790>bC32  800>99B2
```

FIGHTING BET ファイティング・ベット

MSX MSX2/2+RAM16K BY ろんぐTEAM

▶遊び方は41ページ

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●  FIGHTING BET  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  by LONG TEAM  ●
40 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINT
A-Z:WIDTH32:DIMN$(12),T(12),S(12),K(12),
B(12),M(12),SO(24),S1(96),S2(96),S3(96),
S4(96),S5(144),S6(144),S7(144),S8(144):S
OUND1,0:SOUND7,28:SOUND11,0:DEFUSR=342
60 R=RND(-TIME):I$(0)="S":I$(1)="R":I$(2
)="Q":I$(3)="P":PRINT"  ウエイト"
70 FORI=384TO775STEP8:READA$:FORJ=0TO7:V
POKEI+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I:FORI=0TO4:READA:VPOKE8200+I,A:NEXT
80 FORI=0TO17:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE143
36+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I
90 FORI=0TO12:READN$(I),T(I),S(I),K(I),B
(I),M(I):NEXT
100 FORI=0TO24:SO(I)=VAL("&H"+MID$("006C
70787F878FA1AAB3BED6E4FF1D537DADC5FD3C82
A5FB5A",I*2+1,2)):NEXT
110 FORI=1TO96:S1(I)=SO(ASC(MID$("IIIIII
KKHHIIKKLKKIIIIIIIAAKKKLKKLKKLKKLKKIIIII
IIAAIIIICCEECCBBEGGIIIIIAIIIKLAMNAMLAMNN
NNNNNNNNNA",I,1))-65)
120 S2(I)=SO(ASC(MID$("TATSSSRRRQQQPPPQQ
QRRRSSSTATSSSRRRQQQPPPQQQRRRSSSTATSSSRRR
QQQPPPQQQRRRSSSTATSSSRRRQQQRRRSSSTTTTTA"
,I,1))-65)
130 S3(I)=-(S1(I)<>S1(I-1))*2+13:NEXT
140 FORI=0TO7:FORJ=1TO12:S4(I*12+J)=VAL(
MID$("222922202222",J,1)):NEXTJ,I
150 FORI=1TO144:S5(I)=SO(ASC(MID$("AAAAA
AAAAAAAAAAAHHHHHGEGHHHHLLKKJJJJJJJJJJJJJ
JJJHHHHHIHGDDDDEEGGHHHHHHHHGGGGGGGGHHHHH
GEGHHHHLLKKJJJJJJJJJJJJJJJJJKKKKIHGEDDDDE
GHGHHHHHHGHAAAAAAAA",I,1))-65)
160 S6(I)=SO(ASC(MID$("XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXWWWWWWWWWAWWWAWWWVVVVVVVU
UUUYYYYXXXXXXXXXXXXXXXVWXXXXXXXXXXXXXXXXW
WWWWWWWAWWWAWWWVVVVVVTUVVWVAVVVXQXQXQXQX
QXQXQXQ",I,1))-65)
170 S7(I)=-(S5(I)<>S5(I-1))*2+13:S8(I)=2
+(S6(I)=253ORS6(I)=125)-(S6(I)=90):NEXT
180 CLS:G=100:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,20
9):NEXT
190 FORI=0TO10:LOCATE10,I:PRINT"@BDFHBJD
 LNH":LOCATE10,21-I:PRINT"ACEGICKE MOI":
NEXT:GOSUB610:FORI=0TO9:LOCATE10,I:PRINT
SPC(12):LOCATE10,21-I:PRINTSPC(12):NEXT:
GOSUB610:FORI=0TO2000:NEXT
200 LOCATE0,23:FORI=0TO9:PRINT:NEXT:LOCA
TE0,2:FORI=0TO17:FORJ=0TO3:PRINTMID$("XY
YYYYYZ[     [¥YYYYYY][     [[     [[
    [[     [[     [[     [¥^YYYY^][[
ちすかし[[[[か:た;[[[[らやさと[[[[ さ さ[[[[     [[[_
YYYY`[[     [_Y^YY^Y`",I*8+1,8);:NEXTJ,
I
210 PRINT"  [  [    [  ¥YYYY]  [    [  [
   _YY`    _YY] 100¥YY`    _YY`"SPC(15)
"_YYYY`"
220 ' BET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 SO=1:SOUND3,1:SOUND6,4:ONINTERVAL=8G
OSUB590:INTERVALON
240 FORI=0TO3:LOCATEI*8+3,5:PRINT"99":H(
I)=99:DD(I)=1:NEXT
250 X=0:FORI=0TO3:F(I)=13:KK(I)=0:LOCATE
I*8+3,20:PRINT" 0":NEXT:FORI=0TO3
260 F(I)=RND(1)*13:IF(F(I)=F(0))+(F(I)=F
(1))+(F(I)=F(2))+(F(I)=F(3))<>-1THEN260
270 LOCATEI*8+1,3:PRINTSPC(6):LOCATEI*8+
1,3:PRINTN$(F(I)):PUTSPRITEI,(I*64+16,55
),F(I)+2,M(F(I)):LOCATEI*8+2,16:PRINTI$(
T(F(I)))+I$(S(F(I)))+I$(K(F(I)))+I$(B(F(
I))):NEXT
280 T=0:FORI=0TO3:IFF(T)<F(I)THENT=I
290 NEXT:FORI=0TO3:IFI=TTHENKA(I)=2:KE(I
)=0:NEXTELSEKA(I)=(F(T)-F(I))*.5+2:KE(I)
=(F(T)-F(I))*5MOD10:NEXT
300 FORI=0TO3:LOCATEI*8+2,18:PRINTUSING"
<#.#";KA(I)+KE(I)/10:NEXT:A=USR(0)
310 S=STICK(0):IFOP=0THENX=(X+(S=7)-(S=3
)+4)MOD4:PUTSPRITE4,(X*64+21,156),8,17
320 OP=-(S=3ORS=7):IFSTRIG(0)ANDG>0THENG
=G-1-(KK(X)=50):KK(X)=KK(X)+1+(KK(X)=50)
:LOCATEX*8+3,20:PRINTUSING"##";KK(X):LOC
ATE14,21:PRINTUSING"####";G
330 IFINKEY$=CHR$(13)THENINTERVALOFF:SOU
ND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0ELSE310
340 ' FIGHT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
350 PUTSPRITE4,(0,209):GOSUB610:FORI=0TO
2000:NEXT
360 SO=1:ONINTERVAL=9GOSUB600:INTERVALON
370 IF DD(0)+DD(1)+DD(2)+DD(3)=1THEN540
380 FORI=0TORND(1)*900:NEXT
390 KO=RND(1)*4:IFDD(KO)=0THEN390
400 DE=RND(1)*4:IFKO=DEORDD(DE)=0THEN400
410 IFM(F(KO))=0THENKG=RND(1)*2ELSEKG=M(
F(KO))-1
420 DA=((T(F(KO))*1.5+4)*(RND(1)*2+4)-K(
F(DE))*3):SI=H(KO)+B(F(KO))*20:IFSI>100T
HENSI=100
430 DA=DA*(SI/100):IFINT(RND(1)*20)=0THE
NONM(F(KO))+1GOTO470,510,520
440 PUTSPRITEKO,,,KG*2+3:GOSUB620:PUTSPR
ITEKO,,,KG*2+4:GOSUB620
```

```
450 IFRND(1)*8>=S(F(DE))THENPUTSPRITEDE,
,,7:SN=1:FORI=0TO15:SOUND6,I+16:SOUND10,
14:NEXT:SOUND6,4:SOUND10,0:H(DE)=(H(DE)-
DA)*-(H(DE)-DA>0):LOCATEDE*8+3,5:PRINTUS
ING"##";H(DE)ELSEPUTSPRITEDE,,,10:SN=1:F
ORI=0TO15:SOUND10,I/2+7:NEXT:SOUND10,0
460 SOUND6,4:SN=0:PUTSPRITEKO,,,KG*2+3:G
OSUB620:PUTSPRITEKO,,,M(F(KO)):GOSUB620:
IFH(DE)=0THENPUTSPRITEDE,,,8:GOSUB620:PU
TSPRITEDE,,,9:DD(DE)=0:GOTO370ELSEPUTSPR
ITEDE,,,M(F(DE)):GOTO370
470 SN=1:PUTSPRITEKO,,,11:FORI=0TO9:SOUN
D6,I*3+4:SOUND10,16:SOUND12,4:SOUND13,13
:FORJ=0TO200:NEXTJ,I:SOUND6,20:SOUND10,1
6:SOUND12,40:SOUND13,0:PUTSPRITEKO,,,12
480 FORI=0TO3:IFKO=IORH(I)=0THENNEXTELSE
PUTSPRITEI,,,7:H(I)=(H(I)-(T(F(KO))+1)*5
)*-(H(I)-(T(F(KO))+1)*5>0):LOCATEI*8+3,5
:PRINTUSING"##";H(I):NEXT
490 GOSUB620:FORI=0TO3:IFH(I)=0ANDDD(I)=
1ANDKO<>ITHENPUTSPRITEI,,,8:NEXTELSENEXT
500 GOSUB620:FORI=0TO3:IFH(I)=0THENPUTSP
RITEI,,,9:DD(I)=0:NEXT:GOTO370ELSEPUTSPR
ITEI,,,M(F(I)):NEXT:SOUND6,4:SN=0:GOTO37
0
510 FORI=0TORND(1)*3+2:PUTSPRITEKO,,,3:P
UTSPRITEKO,,,4:PUTSPRITEDE,,,7:SN=1:FORJ
=0TO15:SOUND6,J+16:SOUND10,14:NEXT:SOUND
10,0:H(DE)=(H(DE)-DA/2)*-(H(DE)-DA/2>0):
LOCATEDE*8+3,5:PRINTUSING"##";H(DE):NEXT
:GOTO460
520 TS=0:SN=1:SOUND12,40:SOUND13,0:FORI=
4TO1STEP-1:TS=TS-I:PUTSPRITEKO,(KO*64+16
,55+TS),,13:NEXT
530 FORI=0TO2:PUTSPRITEKO,,,I+14:SOUND6,
I*15:SOUND10,14:FORJ=0TO99:NEXTJ,I:PUTSP
RITEDE,,,7:SOUND10,0:FORI=1TO4:TS=TS+I:P
UTSPRITEKO,(KO*64+16,55+TS):NEXT:H(DE)=(
H(DE)-DA*3)*-(H(DE)-DA*3>0):LOCATEDE*8+3
,5:PRINTUSING"##";H(DE):GOTO460
540 INTERVALOFF:SOUND10,0:FORI=0TO3:GOSU
B610:FORJ=0TO300:NEXTJ,I:FORI=0TO4:IFDD(
I)=1THENSH=I:NEXTELSENEXT
550 FORI=0TO3000:NEXT:IFKK(SH)>0THENFORI
=1TOKK(SH)*(KA(SH)+KE(SH)/10):G=G-(G<999
9):I=I-400*(G>9998):LOCATE14,21:PRINTUSI
NG"####";G:SOUND0,90:SOUND8,16:SOUND12,1
0:SOUND13,0:NEXT
560 FORI=0TO3000:NEXT:IFG<>0THEN230
570 GE$(0)="XYYYYYYYYYYYYZ":GE$(1)="[ ｹﾞ
ｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ [":GE$(2)="_YYYYYYYYYYYY`":FORI
=0TO2:LOCATE9,12+I:PRINTGE$(I):NEXT:PLAY
"V15T180L8O5CGFER8DR8C","S9M5000T180L8O3
GFEFCGCF"
580 IFSTRIG(0)THEN180ELSE580
590 SOUND0,S1(SO):SOUND8,S3(SO):SOUND9,1
3+(S2(SO)=0)*13:SOUND10,-(S4(SO)<>0)*3+1
3:SOUND12,S4(SO):SOUND13,0:SOUND2,S2(SO)
:SO=SO+1+(SO=96)*96:RETURN
600 SOUND9,0:SOUND0,S5(SO):SOUND2,S6(SO)
:SOUND3,S8(SO):SOUND8,S7(SO):SO=SO+1+(SO
=144)*128:SOUND9,13+(S6(SO-1)=0)*13:IFSN
=1THENRETURNELSESOUND10,16:SOUND12,-(SOM
OD4=0)*5+2:SOUND13,0:RETURN
610 SOUND0,150:SOUND2,190:SOUND3,0:SOUND
8,16:SOUND9,16:SOUND12,50:SOUND13,0:RETU
RN
620 FORI=0TO200:NEXT:RETURN
630 ' DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 DATA 3C2424242424 3C,040404040404,3
```

次ページへ続く

```
890 DATA " ｵｽｶｰ",0,0,0,0,1,ｼﾞｭﾘｱﾝ,0,0,1,
0,1," ﾏｲｹﾙ",0,2,0,0,2," ﾋｭｰ",1,0,1,1,0,ｼ
ﾞｪｲｿﾝ,1,0,1,2,1,ﾃﾞｰﾋﾞｰ,1,2,1,1,2,ｴﾄﾞﾓﾝﾄ,
2,1,2,1,2," ｴｲﾌﾞ",2,2,1,2,0,ｱﾝﾃﾞｨｰ,0,3,3
,2,2,ﾌﾞﾗｲｱﾝ,3,3,3,0,1,ﾃﾞｨｰﾝ,2,2,3,3,1,"
ﾌﾗﾝｸ",3,3,2,3,0,ﾀﾞｸﾞﾗｽ,3,3,3,3,0
```

変数の意味

A……データ読みこみ用／USR呼び出し用(キーバッファクリア)
A$……データ読みこみ用
B(n)……超人nのしぶとさ(以下、13人の超人につけた番号を超人番号、選んだ4人の超人につけた番号を枠番号とする)
DA……ダメージ
DD(n)……枠nの超人が倒れたら0、残っていれば1
DE……攻撃を受ける超人の枠番号
F(n)……枠nの超人番号
G……所持金
GE$(n)……ゲームオーバー表示用
H(n)……枠nの超人の体力
I、J……ループ用
I$(n)……属性値nに対応する記号(0から順に×△○◎)
K(n)……超人nの堅さ
KA(n)……枠nの倍率整数部
KE(n)……枠nの倍率小数部
KG……攻撃内容(0：正拳、1：回し蹴り)
KK(n)……枠nの賭け金
KO……攻撃超人の枠番号
M(n)……超人nのタイプ(0：拳(こぶし)+蹴り、1：拳、2：蹴り)
N$(n)……超人nの名前
OP……カーソルの連続入力防止用
R……乱数初期化用
S……スティック入力値
S(n)……超人nのすばやさ
S1(n)～S4(n)……賭け金設定時のBGM演奏データ
S5(n)～S8(n)……戦闘時BGM演奏データ
SH……勝者の枠番号
SI……ダメージ計算用
SN、SO、SO(n)……BGM演奏用
T……最強(超人番号が最も大きい)超人の枠番号
T(n)……超人nの力
TS……飛び回し蹴り時の超人の相対Y座標
X……カーソル位置(枠番号)
■スプライト面番号
0～3……各枠の超人
4……カーソル
■スプライトパターン番号
0……拳+蹴りの構え
1……拳の構え
2……蹴りの構え
3～4……正拳
5～6……回し蹴り
7……攻撃を受けた
8～9……倒れる
10……かわした
11～12……気力爆発
13～16……飛び回し蹴り
17……カーソル

プログラム解説

10～170　プログラム初期化
　10～60　各種初期化
　70～80　キャラクタパターン、キャラクタの色、スプライトパターン定義
　90　超人データ読みこみ
　100～170　BGMデータ作成
180～210　ゲーム初期化(画面とスプライト消去、タイトルデモ、枠等の表示)
220～300　試合初期化
　220～250　BGM設定、体力・賭け金の初期化と表示
　260～270　超人の選択と表示

プログラマからひとこと　うしさんにボツにされました

【ろんぐTEAM】みなさん、こんにちは。小坂明弘、16歳、独身、無職です。ろんぐTEAMのうしさんのおかげで、またMファンに載ることができました。ぼくはゲームの原案を出すのですが、ことごとくうしきさんにボツにされました。だからぼくのゲームが載ることは、うしきたさんのおかげで一生ないでしょう。ところでぼくはPC286VFというパソコンを持っているのですが、先日アルシャークというゲームを買いましたが、おもしろいですね。みんなもやろう、アルシャーク。スペシャルサンクスうしきたかさん。それではまた。

280〜300　倍率の計算と表示
310〜330　賭け金設定(カーソル移動、賭け金の設定と表示、戦闘開始判定)
340〜530　戦闘
350〜380　BGM変更、戦闘終了判定、時間待ち
390〜410　攻撃超人・相手の選択、攻撃内容の決定
420　ダメージ計算
430　必殺技判定
440〜460　正拳と回し蹴り
470〜500　気力爆発
510　正拳連打
520〜530　飛び回し蹴り
540〜580　戦闘後
540　勝者決定
550　払いもどし
560〜580　ゲームオーバーとリプレイ
590〜620　サブルーチン
590　賭け金設定時のBGM演奏(一定間隔ごとの割りこみ処理)
600　戦闘時のBGM演奏(一定間隔ごとの割りこみ処理)
610　効果音
620　時間待ち
630〜890　データ
630〜700　キャラクタパターンとキャラクタの色データ(行70で読みこみ)
710〜880　スプライトパターン(行80で読みこみ)
890　超人データ(行90で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は71ページ

```
  10>TQR0   20>BON0   30>uBI0   40>TQR0
  50>h9D3   60>oVc0   70>ZFI1   80>bpj0
  90>9NE0  100>VSG1  110>F6r2  120>4bj2
 130>VMC0  140>SUX0  150>noF5  160>F1c5
 170>AP21  180>wg80  190>dkQ2  200>vIc7
 210>Zqs0  220>LOP0  230>4jL0  240>rWH0
 250>juV0  260>S8x0  270>B3Y2  280>bV90
 290>bpL1  300>BUS0  310>qOd0  320>fI92
 330>p2G0  340>h4P0  350>Ps80  360>0MC0
 370>fKA0  380>re30  390>vN70  400>XRC0
 410>HQI0  420>aTM1  430>78W0  440>imG0
 450>0IF5  460>tIP2  470>g8Y1  480>huF2
 490>iiW0  500>Wj01  510>Wi14  520>56v0
 530>EUW5  540>QHw0  550>vsd2  560>fi60
 570>BZj3  580>fN20  590>vhN2  600>6QN3
 610>aLG0  620>f320  630>MDP0  640>ZrM1
 650>4tZ1  660>qrQ1  670>RbU1  680>eGa1
 690>KrF1  700>8hS0  710>CaY0  720>EkX0
 730>ZbX0  740>rCY0  750>9JY0  760>vkY0
 770>2GX0  780>x0X0  790>WiW0  800>99V0
 810>SqW0  820>kKX0  830>KvX0  840>EOX0
 850>BIX0  860>WDW0  870>1NX0  880>8PU0
 890>KFgA
```

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

『スペシャルチェックサム』は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペシャルチェックサム』のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　>　確認用データ
となっていて、掲載されている『スペシャル自身の確認用データ』と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

『スペシャルチェックサム』が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合
SAVE"ファイル名",A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

『スペシャルチェックサム』は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに『スペシャルチェックサム』を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREEN0:WIDTH40
を実行しておき、

④GOTO9000
とやって『スペシャルチェックサム』を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9000-9110
を実行して、『スペシャルチェックサム』のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>l040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

FM音楽館

実名プレイヤーとして某アーチストのツアーのサポートをするのだが、リハーサルに行ってみたらそこはテクノの王国だった。キーボードのシーケンス関連機材はまあ当然として、ドラムの生音とサンプリング音の組み合わせがすごい。ドラマー本人がバランスを取っているので、リズムが生きている。これに生のギター・ベース・バイオリン・コーラスなどを重ねていくのが、'91年型です。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今月は『希望の扉』に唱えておきました。打ちこんでから「あ一失敗した〜」なんてことがないようにしっかり聴いておきましょう。ところで長い短いに限らず、投稿するときの注意は74、75ページにあります。

ファミコンディスクシステムのテーマ

ゲームミュージック

静岡県・中島朋雄の作品

中島クンの作品は発売当初は、革新的ってことで、もてもてだったディスクシステムがテーマ。最後に「ピヨッ」というのがリアルです。うーん、ずいぶん昔のことのように思えるのが不思議だ。世間の関心はもうすっかりスーパーファミコンに移っている。ROMのほうがもうかったのかしら?

```
10 CLEAR 3000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
:T$="T130L4":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$:CA
LLVOICE(@6,@6,@32,@32,@33,@23):POKE&HFA2
C+0,20:POKE&HFA2C+32,20
20 A$="O6CF12F12F12B-A12G12F12 G8.G16>C
E-D12C12<B-12>C<AB-F8.D16F2.R"
30 B$="AA>CC12<B-12A12B-B-B-B-A>CD<A8.B-
16A2.R":E$=">GV13GV14>DV13DV14GV13G"
40 C$="<FFFF12F12F12FFFFFFFF8.F16F2.R"
50 D$="T130S4S12S12S12S12S12S12S12S12S12
":D$=D$+D$+D$+"S4S24S24S12S12S4"
60 PLAY#2,A$,A$,B$,B$,C$,C$,D$
70 E$="V14L32"+E$:PLAYE$,"<"+E$,">"+E$
```


『ドラゴンクエストIV』より 謎の城

ゲームミュージック

愛知県・MSXの作品

あまりにおなじみなドラクエの音楽ですが、オリジナルの音色がよくできていて厚みがあるので、参考になるなあってことで採用しました。音色はエンベロープがブラス系のふくらみのあるもので、FM音源風の解説をすると、モジュレータのアウトプットが大きいので、明るい音色になっています。上手です。

```
10 CALLMUSIC(0,0,3,2,2,2):CLEAR5000
20 DEFSTRA-D,T:DIMA%(15)
30 FORI=0TO15:READA:A%(I)=VAL("&H"+A)
40 DATA 0000,0000,0000,0000
50 DATA 0020,000F,0000,0000
60 DATA 1931,10F1,0000,0000
70 DATA 0071,1391,0000,0000
80 NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63)
90 CALLVOICE(@63,@2,@9,@63,@2,@63,@2,@63
,@9)
100 T="T65"
110 A(0)="O4V15L16":B(0)="O4V11L16"
120 A(1)="G4.>C4D8E2.&EFEDC<B>C<B>CDE"
130 B(1)="R16"+A(1):A(1)=A(1)+"C"
140 C(0)="O4V14L8":D(0)="O3V14L8"
150 C(1)="E4.G4B>C<G>C<BA+B>C<AEAG+A"
160 D(1)="C4.E4GC>EG<<G+>>C+D<<A>>C<AF+>
CC"
170 A(2)="D2.&DC<B>CDEGB-AGFEF2.&F<GG>DD
FEFGAB>":B(2)="C"+A(2):A(2)=A(2)+"C"
180 C(2)="BGBGBGCGCC+EGFA>D<FA>D<DDGEG>C
"
190 D(2)="<GB>D<F>G<BE>C<E<A>>C+C+<D>FA<
C>FA<DGBC>E<<A"
200 A(3)="L8<A>FDC<B64>C64<B8..>C4<G+AB>
C<B4G4<G4>D4C+DEFE4C4<E8."
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第9170575-101号

```
210 B(3)="C"+A(3):A(3)=A(3)+"&E16"
220 C(3)="FD4<F4E>E4<B>CDED4<B4<B4>F4EFG
B>C4<G4<G4>"
230 D(3)=">D4FG4G+A4E<A4>F+G2.>D4<AD4<G>
C2."
240 A(4)="L16>ACCF+F+<AL32G+AB>CDEFG+AB>
CDL16E<<GGB-B-EL32FGAB>CDEFGAB>CD8C8<B8L
16AGFED"
250 B(4)="R16"+A(4):A(4)=A(4)+"C"
260 C(4)="F+4R8D4G+<B-4R8A4R8>FA-FE4A-"
270 D(4)="D+4R8E4R8C+4R8D4R8<B4R8>C4F"
280 A(5)="C8<B64>C64<B8&B32>C32D32E4.B-8
A8G8GF+F+EDCC8<B64>C64<B8&B32A32B32>C8G8
>C":B(5)="C"+A(5)+"<<":A(5)=A(5)+"&C<<"
290 C(5)="F4.EBEC+4.C4<A>D4.C4."
300 D(5)="G4GG+4.A4.D4.G4FE4."
310 A(6)=A(4):B(6)=B(4)
320 C(6)=C(4):D(6)=D(4)
330 A(7)="C8<B64>C64<B8&B32>CC4&C"
340 B(7)="C"+A(7):A(7)=A(7)+"&C"
350 C(7)="F4FE4.":D(7)="G4<G>CG>C"
360 PLAY#2,T,T,T,T
370 FORI=0TO7:PLAY#2,A(I),B(I),C(I),D(I)
:NEXT:GOTO370
```

ゲームミュージック 『吉田工務店』より ボスのテーマ

兵庫県・イソジンの作品

某Mマガの吉田工務店の音楽です。どうしようかなあ、と思ったんだけど、うまくOKが取れちゃったのでこうなってしまった。標準的なエコーの付け方が美しい。定番となっているテクニックの1つ。このくらいのリストの長さで楽しめるプログラムを作るのも、FM音楽入門篇の醍醐味。

```
10 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
20 CLEAR2000:SOUND7,28:SOUND6,12
30 CALLTRANSPOSE(1200)
40 POKE&HFA3C,50:DEFSTRA-I
50 ' [ A ]
60 A="@10Q05L8ACEAR8AG+4G<B>DGR8GLF+":AA
="V15Y32,32"+A
70 AB="@ 4L8O5E2&E<A>CEF+2&F+<B>DF+LG.F+
.EAGF+G"
80 AC="L8E2&E<A>CEF+2&F+<B>DF+LG.D.C<L1B
"
90 ' [ B ]
100 BA="V12R12Y33,32"+A+"6"
110 BB="R12"+AB+"6"
120 BC="R12"+AC+"2.&B6"
130 ' [ C ]
140 CA="V10R6Y34,32"+A+"12"
150 CB="R6"+AB+"12"
160 CC="R6"+AC+"2.&B12"
170 ' [ D ]
180 DA="@12Q6O2V10LAAAAGGGG"
190 DB="EEEEF+F+F+F+GGGGGGGG"
200 DC="EEEEF+F+F+F+BBBBBBBB"
210 ' [ E ]
220 EA="@12Q6O3V10LR8AAAAGGGG8"
230 A="EE@W8EE@W8":B="F+F+@W8F+F+@W8":C=
"GG@W8GG@W8":D="BB@W8BB@W8"
240 EB="R8L16"+A+A+B+B+C+C+C+"GG@W8GG"
250 EC="R8"+A+A+B+B+D+D+D+"BB@W8BB"
260 ' [ F ]
270 A="B!8H16H16B!M8H16H16":D="B!8H16H16
B!M8C!16C!16"
280 FA="V@A15"+A+A+A+A:FD=A+A+A+D
290 B="B!8H16H16B!M8H16C!16":C=A+B
300 FB=C+C+C+C
310 FC=C+C+C+A+D
320 ' [ G ]
330 GA="OV11L1AG"
340 GB="EF+GG"
350 GC="EF+BB"
360 ' [ H ]
370 HA="OV10L1F+E"
380 HB="CDEE"
390 HC="CDGG"
400 ' [ I ]
410 A="RCRC"
420 IA="SM2000L"+A+A
430 IB=A+A+A+A
440 A="T170":PLAY#2,A,A,A,A,A,A,A,A,A
450 FORK=0TO1:FORJ=0TO2
460 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,HA,IA
470 NEXT
480 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FD,GA,HA,IA
490 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,GB,HB,IB
500 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,GC,HC,IB
510 NEXT
520 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,GB,HB,IB
530 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,GC,HC,IB
540 GOTO 450
```

一般曲 CARAVAN 細野晴臣 Omni Sight Seeingより

静岡県・JL2TBBの作品

JL2TBBクン、脱帽します。選者もファンであるところの細野さんですが、YMOキッズたちがつまんないハウスとかTMNとかに根こぎにされているなか、いやー優秀だなあ。ま、好みはともかくとして、メロディのピッチベンド(音程を連続させながらずらす)やり方はぜひ参考にしてください。

```
10 'CARAVAN' for MSX-MUSIC by JL2TBB
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,2):CALLTEMPER(9):
CALLPITCH(440):CALLTRANSPOSE(0):SOUND7,4
9:SOUND6,0:POKE&HFA6C,40
30 CLEAR2000:DEFSTRA-W:DEFINTX-Z:T="T129
":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
40 '=====>RHYTHM
50 R="@A15V5B!8.Y40,3Y24,205M16Y24,100M1
6Y24,205M16Y24,0B!M8":R(1)=R+R+R+R
60 P="L32V10CVCV7CV6CSM300C16C16":P=P+P+
P+P:P=P+P
70 '=====>WOOD BASS
80 B(1)="@33V11Q6L8O3DDF+F+AA>E-E-DD<AAF
+F+E-E-"
90 B(2)="GG>GGF+F+DD<GAB->CDC<B-A"
100 B(3)="GAB>CDEFF+GGFFDD<BB"
110 B(4)="CCEEGGAA>CCB-B-GGEC"
120 B(5)="<FA>CDE-DE-EFFDDCC<AF"
130 B(6)="<B-B->DDFFB-B-AAF+F+E-E-<AA"
140 '=====>CHORD
```

```
150 C="V9@45Q6L16R8:OD&Y18,235&DR16DR16F
+DR16F+R":E(1)=C+C
160 D="V7@45Q6L16R8.O3A&>CR16<AR16>C<AR1
6>CR":F(1)=D+D
170 C="R8.E&Y18,2Y34,25&ER16ER16GER16GR"
:E(2)=C+C
180 D="R8.O3B-&>DR16<B-R16>D<B-R16>DR":F
(2)=D+D
190 '=====>MELODY
200 A(1)="O6V10@6L24D8&Y16,126&D&Y16,122
&D&Y16,119&D&Y16,122&D&Y16,126&D&Y16,130
&D2RDL8E-D<A>CD&{DF+<A}4>"
210 A(2)="R8C&L24Y16,86&C&Y16,82&C&Y16,7
8&C&Y16,82&C&Y16,86&C&Y16,90&C&C2R8L8DE-
DE-{DE-D}8C<A>"
220 A(3)=LEFT$(A(2),67)+"DC+C<BB-R12A12A
-12":A(4)="G1.>"
230 A(5)="L8R2Y51,24Q4GGDDQL24E&Y16,180&
E&Y16,184&E&Y16,188&E&Y16,192&E&Y16,196&
E&Y16,200&E8D8&D2"
240 A(6)="L8R2Q4FGFD"+RIGHT$(A(5),71)
250 A(7)="L8R2Q4FGFEQE-C2."
260 A(8)="Q7RL16DDR16DDR16DDR16DDR16D2RE
-4"
270 '=====>PLAY SEQUENCE
280 FORX=1TO2:FORY=1TO4:Z=Y¥4+1
290  GOSUB350
300 NEXT:P(1)=P:NEXT
310 FORY=5TO8:Z=Y-2:D(Z)=A(Y):GOSUB350:N
EXT
320 FORX=1TO2:FORY=1TO4:Z=Y¥4+1:C(Z)=E(Z
):D(Z)=F(Z):GOSUB350:NEXT
330 Y=0:Z=0:GOSUB350:NEXT
340 END
350 PLAY#2,A(Y),B(Z),C(Z);D(Z),R(1),P(1)
:RETURN
```

CAT VOICE

オリジナル

静岡県・JL2TBBの作品

こちらはJL2TBBクンがおまけに付けてたプログラムで猫の鳴き声です。ちょっとテナーだけど、似てる。こういった短い一発ギャグみたいな作品もいいなあ。FM音源のオリジナルの音作りも、音楽用のものだけでなく、いろいろな効果音・擬音に応用できます。はい、この手の投稿もよろしくね。

```
100 CALLMUSIC(0,0,1,1)
110 PLAY#2,"T150V15O5L64@35"
120 PLAY#2,"Y0,"+STR$(&B00000000)
130 PLAY#2,"Y1,"+STR$(&B00000010)
140 PLAY#2,"Y2,"+STR$(&B00001000)
150 PLAY#2,"Y3,"+STR$(&B00000000)
160 PLAY#2,"Y4,"+STR$(&B01010101)
170 PLAY#2,"Y5,"+STR$(&B10001111)
180 PLAY#2,"Y6,"+STR$(&B11110000)
190 PLAY#2,"Y7,"+STR$(&B00000011)
200 A$="F8.&Y16,180&F&Y16,170&F&Y16,160&
F&Y16,150&F&Y16,140&F&Y16,130&F&Y16,120&
F&Y16,100&F&Y16,90&F&Y16,80&F&Y16,70&F"
210 PLAY#2,A$
```

希望の扉

オリジナル

千葉県・松村弘和の作品

オリジナル曲です。トランスポーズ命令で音程をずらしたメロディが、すれすれのところでかっこいい。

曲の内容は、ありがちなコード進行で、ともすればダサい歌謡曲になりそうなのに、不思議と品位を保っているところが作者のセンスでしょう。そういえば宮崎アニメ風でもあります。

```
1 'SAVE"ｻｯｷｮｸ.FM
10 '
20 'きほ゛うのとひ゛ら
30 '
40 '1991/4/29 まつむら ひろかす゛
50 '
60 CLEAR5000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):
CALLTRANSPOSE(25):DEFSTR A-T
70 '<<<< T >>>>
80 T="T150"
90 '<<<< A >>>>
100 A0="@45V11L4O4"
110 A="EBED+2.DBDC+2.EF+GF+GA":A1=A+">CD
EE2D+<":A2=A+"B2>E<E2.>"
120 A3="E2.F+2.G2DG2F+8F8"
130 A4="E2.F+2.G1F+G"
140 A5="A1EAG1<B>GF+GAAB>CEF+EE2D+<<"
150 '<<<< B >>>>
160 B0="@45V10L4O3"
170 B="G>G<GF+2.F>F<FE2.>CDED+EF+":B1=B+
"AB>CD+2.<<":B2=B+"G2G<G2.>>"
180 B3="C2.C2.<B2GB2>D8D-8"
190 B4="C2.C2.<B1AB>"
200 B5="E1CEE1<G>ED+EF+F+GAAB>CC2<B<<"
210 '<<<< C >>>>
220 C0="@33V14L2O3"
230 C="E.E-.D.C+.C.<A.":C1=C+"A+.B.>":C2
=C+">E.<E.>"
240 C3="C.D.<GD4G4A4B4>"
250 C4="C.D.<G1D4G4>"
260 C5="C.C.<B.B.A.G.F+E4D+.>"
270 '<<<< D >>>>
280 D0="@16V15L8O6 Q4"
290 D="EGBGBGDGBGBGC+GBGBG<B>GBGBGCEAEAE
CEAEAE":D1=D+"CE<AB>CA<B>C+D+EF+G"
300 D2=D+"EGBGB>D+E2."
310 D3="CEGEGEDF+AF+AF+<GB>D<B>D<BGB>D<B
>D<B>"
320 D4="CEGEGEDF+AF+AF+GD<B>DGDGD<B>DGD"
330 D5="AECECEAECECEGE<B>EGEGE<B>EGEF+C+
F+C+F+C+F+C+F+C+F+C+ECECEC<B4>C+4D+4<"
340 '<<<< E >>>>
350 E0="@0V13O4L4"
360 E="R4BBR4BBR4BBR4BBR4GGR4EE":E1=E+"R
4EER4F+F+":E2=E+">EEEE2."
370 E3="R4<GGR4AAR4>DD<B>CD<"
380 E4="R4GGR4AAR4>DD<BAB"
390 E5="R4EER4EER4EER4EER4AAR4AAR4A+A+BA
F+"
400 '<<<< F >>>>
410 F0="@0V13O4L4"
420 F="R4GGR4GGR4GGR4GGR4EER4CC":F1=F+"R
4CCR4D+D+":F2=F+"GGGG2."
430 F3="R4EER4F+F+R4BBGAB"
```

担当編集者からのお願い（その１）　投稿されるまえに以下の点を確認してください。①プログラム中のアルファベットはＲＥＭ文以外は大文字を使ってください。☆小文字が使ってあると打ちこみミスの原因となるからです。代表的なものはｌとＩ、前者は小文字のエル後者は数字のいちです。②文字を変数に代入する場合（Ｔ＄＝”ＴＩ３０Ｌ４”などです)、最後の「"」を忘れないでください。☆データのおわりをはっきり意識させるためです。日本語の「。」や英語の「.」と同じです。（その２へつづく）

```
440 F4="R4EER4F+F+R4BBGF+G"
450 F5="R4CCR4CCR4<BBR4BBR4>CCR4CCR4EEGF
+D+"
460 '<<<< G >>>>
470 G0="V15@V127"
480 G="BH4C4C4BH4C4C4BH4C4C4BH4C4C4BH4C4
C4BH4C4C4":G1=G+"BH4C4C4C4C4BH8BH8":G2=G
+"BH4C4C4C2."
490 G3="BH4C4C4BH4C4C4BH4C4C4C4BH4BH4"
500 G4="BH4C4C4BH4C4C4BH4C8C8C4BH4C4C4"
510 G5="BH4C4C4BH4C4C4BH4C4C4BH4C4C4BH4C
4BH4BH4C4BH4C4C4C4BH4C2"
520 '<<<< H >>>>
530 H0="V11L4O4"
540 '<<<< I >>>>
550 I0="V10L4O3"
560 '<<<< J >>>>
570 J0="V11L4O5"
580 'Let's Play
590 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
600 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
610 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,A1,B1,A1
620 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,A2,B2,A2
630 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,A3,B3,A3
640 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,A4,B4,A4
650 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,A5,B5,A5
660 GOTO610
```

確認用データ（使い方は71ページ）

1 >YN40	10 >EH00	20 >1f40	30 >EH00
40 >QZB0	50 >EH00	60 >8MN0	70 >6r10
80 >Ba00	90 >Fo10	100 >f220	110 >3ua0
120 >V340	130 >AQ20	140 >GR90	150 >Oo10
160 >I220	170 >Hrg0	180 >BQ40	190 >jT20
200 >H4A0	210 >Xo10	220 >F220	230 >E8OO
240 >rR30	250 >iV20	260 >eR50	270 >go10
280 >Vo20	290 >YZl0	300 >6530	310 >vkF0
320 >HqB0	330 >Efj0	340 >po10	350 >Pm10
360 >Rkd0	370 >Kk50	380 >gV40	390 >IUD0
400 >0p10	410 >Qm10	420 >crc0	430 >XQ40
440 >mk40	450 >VTE0	460 >9p10	470 >NW10
480 >61I1	490 >sx90	500 >GVA0	510 >7jU0
520 >Ip10	530 >EM10	540 >Rp10	550 >vL10
560 >ap10	570 >RM10	580 >jP20	590 >eu40
600 >5S80	610 >7K80	620 >MN80	630 >bQ80
640 >qT80	650 >7X80	660 >l700	

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD ★世界初！「こんなかんじプログラム付き」★

音楽の世界はひろーいので、若者がKLFにうつつをぬかす一方で若オヤジはサザンを歌い、若いママはユーミンの歌に昔の彼氏を思い出す日本だけではなく、世界にいろいろな音楽があるのだ。当たり前な発言のその後で、じゃあどのくらいいろいろな音楽を知っているのか、自問してみると範囲はけっこう狭いのである。はい、今回は南フランスの田舎町で素敵でへんてこな音楽をずっと作っているおじさん、パスカル・コムラードを紹介します。

これまで、ベル・カント・オーケストラなどでそのユニークな音楽性を発揮してきたパスカルさんの新作は、『ラガジン・ザ・ブルース』という題名で、すべての演奏をパスカルがこなした完璧なソロアルバム。チープなテクノ作品集ともいえるが、なんともいえないフレンチ風味がたまらん。サティとかでよく知られるフランス風エスプリがたっぷり入ってるんだけど、パスカルさんにはもうちょっと南っぽい明るく間抜けという、なごみ味があります。まあ、住んでるところは南フランスピレネー山麓(さんろく)の小さな温泉町だというし、いいなあ、こういうのんびりしてるの。よい意味でのアマチュアリズムが結晶した作品です。日本のおたく音楽家たちにはぜひ参考にしてほしいなあ。

えー、「こんな感じプログラム」は、1曲目の「パタフィジスカル・ポルスカ」に似た感じにしてみました。原曲はもっとタイミングに味があって(へんてこにずれてる)ヘタウマというより、もうすぐヘタヘタになるスレスレで保ってます。

PASCAL COMELADE
Ragazzin' The Blues

パスカル・コムラード
『ラガジン・ザ・ブルース』
eve(WAVEレコード)
☎03-3475-6661
／2719円(税込)

```
10 CLEAR500:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="@33O2T120V15"
30 A2$="L4GB->CE-C<B->CE-<GB->CE-C<B->CE
-<"
40 A3$="GB-B>D<BB-B>D<GB-B>D<BB-B>D<"
50 A4$="FA-B->C<B-A-B->C<FA-B->C<B-A-B->
C<"
60 B1$="@48O2T120V10"
70 C1$="@2O6T120V15Q4"
80 C2$="L8R8CE-GA-&A-16G16R4R1R8CE-GA-&A
-16G16
90 C3$="R8<B>DFA-&A-16G16R4R1R8<B>DFA-&A
-16G"
100 C4$="R8CE-A-B-&B-16A-16R4R1R8CE-A-B-
&B-16A-16"
110 E1$="@8O4T120V15"
120 D1$="@4O6T120V15Q4"
130 E2$="L8B->B-E->E-<C>C<<B->B-C>C<<B->
B-C>C<E->E-<<":E2$=E2$+E2$
140 E3$="L8G>G<F>F<G>G<B->B-<B>B<B->B-<G
>G<F>F<":E3$=E3$+E3$
150 E4$="L16FF>FF<GG>GG<A-A->A-A-<GG>GG<
A-A->A-A-CC>CC<<A-A->A-A-<GG>GG<":E4$=E4
$+E4$
160 F1$="T120V1@A15"
170 F2$="C!B!16H16H16H16H!16H16H16H16H!1
6H16H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16
H16H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16H
16H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16H!16H1
6H16H16H!16H16H16H16H!16H16H16H16S!8S!16
S!16S!8S!8"
180 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,C1$,D1$,E1$,F1$
190 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,"R40O6"+C2$,C2$,E
2$,F2$
200 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,"R40"+C3$,C3$,E3$
,F2$
210 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,"R40"+C4$,C4$,E4$
,F2$
220 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,"R36"+C3$,C3$,E3$
,F2$
230 GOTO 190
```

担当編集者からのお願い（その2）　③CLEAR文で文字領域を確保しておいてください。☆文字領域が足りなくなってエラーが出ることがあるからです。ちなみに立ちあげ時はCLEAR200に設定されています。④行9000以降の行番号は使用しないでください。☆打ちこみミス発見プログラムが行9000～9110を使用しているからです。⑤プログラムが完成したら、「RENUM」と打ちこみリターンキーを押して行番号を整理してください。☆打ちこむときにAUTOコマンドが使用できるようにするためです。

THE LINKS INFORMATION PAGE

MSXユーザーのための楽しいパソコン通信「THE LINKS(リンクス)」のページが新しくなったぞ。

新装開店！MSX専用ネットThe LINKSで遊ぶページだよ！

新装開店したこのページは、「THE LINKS」の楽しさを、今まで以上にどんどん伝えていこうというページだ。

リンクスは専用のモデムNGA(ネットワーク・ゲーム・アダプタ)を使う、MSX専用のパソコン通信ネットだ。

リンクスには同じ趣味を持った仲間が集まって、メッセージを交換し、ワイワイ楽しむBBSをはじめ、ゲームを楽しんだり、まじめに討論したり、おもしろいコーナー(番組)が、たくさんあるぞ。しかも、かな文字だけネットだから、漢字ROMのないMSXでも、リンクスを楽しむことができるのだ。

7月の遊・アクセスガイド

月曜日 19:00～21:00	●Chat『おーい、バブルスくん！』 リンクスの仲間がひとつのテーマに集まって、ワイワイガヤガヤのチャットコーナー。時間になったらBam！ネットにアクセスしてね！ 1日「熱血クイズ」寝苦しい夜にはクイズで暑気ばらいだ。 8日「ボクの出番だ！特派員チャット」今月の特派員はだ～れだ！ 15日「真夏の夜のフリーチャット」いつもより夏っぽくおしゃべりしようよ。だってせっかく夏なんだもんね。 22日「夏休みだ、仮面チャットだ」名前を出さない仮面チャット。夏のヒミツを、こっそり書いてみたりして。 29日「おまけ、おまけのフリーチャット」夏休みも大詰めの29日は、なんでもありのフリートーク。行く夏を惜しむとか、宿題の追いこみの息抜きとか、とにかくアクセスしよう。
火曜日 21:00スタート	●ネットワークゲーム『ミッドナイトラリー』 LINKS名物、真夜中のキャノンボールレースだ！全国に散らばるライバルレーサーをふりきって、チェッカーを受けるのは誰だ!?
水曜日 21:00～23:00	●今月の『二者択一』 今月の二者択一は、「高校野球」VS.「プロ野球」。青春の汗と涙の高校野球か、130試合を戦いぬく男たちのプロ野球が好きか？どっちも好きってのは、ナシだよ。
木曜日 19:00～21:00	●チャット推理ゲーム『ズバリ!! そうでしょう』 クイズマスターから出されるヒントをもとに、推理を働かせてあることばをズバリ！と答える連想ゲーム。毎週の優勝者には、お楽しみプレゼントを進呈。ウケねらいのヒントを読むだけでも楽しいぞ。
金曜日 21:00～23:00	●初心者チャット『いかにも私はビギナーズ』 LINKS初心者のためのチャットです。古株、常連はおことわり！まだLINKSで友達ができていないビギナーは、夜の9時になったらチャンネルゼロにアクセスしてね。
土・日曜日 21:00～23:00	●『稲川チュンジのこわ～い話』 不快指数80以上のむし暑い夏の夜、霊体験のエキスパート稲川チュンジ氏とともにこわ～い話でもりあがろう。クーラーのないキミの部屋も、たちまち南極なみの涼しさになることうけあいだ。心臓の弱い方は御遠慮ください。ドキドキドキ……♡

サテライト放送局

この新コーナーは、リンクスに関するいろいろなニュースを紹介するコーナーだ。たとえば、リンクス主催の各種イベントのレポートや、メンバーがネットを離れて町のどこかに集まって遊んだりする、オフラインミーティング(オフミ)の報告を載せたりするぞ。オフミに参加したら、そのレポートをぜひMファンに送って欲しい。写真もあると、うれしいな。

さて、今回の原稿を書く直前に飛びこんできた情報が、リンクス本部主催の「サマーキャンプへGoGo！ in根の上」開催のお知らせだ。8月8日～9日に、岐阜県の根の上高原のキャンプ場で、1泊2日の楽しいキャンプをしようっていう企画で、参加費用は2500円(バス代とキャンプの諸費用)だ。参加者は30人まで。文字でしか知らなかったともだちに出会って、夏の思い出になるといいね(参加受け付けは終了)。

キャンプにはMファンも取材に行くぞ

MSX・FANの郵便箱
～今月のメールから

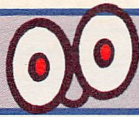
こちらはリンクスにある、MSX・FANのコーナーに送られてくるメッセージの中から、毎月なん通かを紹介していくコーナー。

おもしろいメッセージを送ってくれたら、即採用するよ。

ゲームプラザのMSX・FANコーナー「めいおうせいつうしん」のボードに、ばしばし書きこんでね。

それから、リンクスに参加していない人から、リンクスへの質問やメッセージがあれば、このコーナーに手紙を下さい。リンクスのメンバーに聞いてみたいことはMファンのコーナーに書きこんでみるぞ。

おもちゃショーへ行ったのか。いいなあ

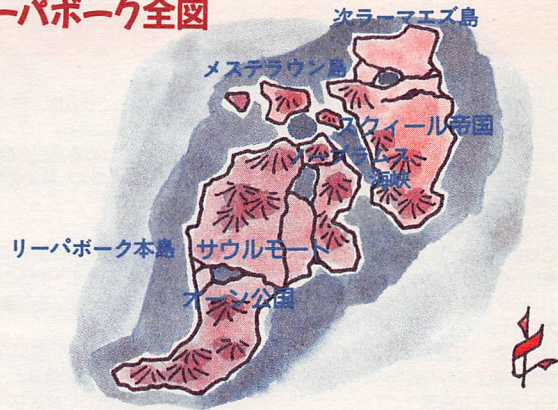
ドキドキの初メール。常連に負けるなよ

今月の目玉 RPGすくうる『Applause（アプローズ）』の世界へ

テーブルトークRPG『アプローズ』とは？

ゲームの進行役である、ゲームマスターとプレイヤーが、シナリオをもとに対話をしながら、モンスターと戦ったり、ダンジョンを探検したりするゲームが、テーブルトークRPGである（ゲームマスターをコンピュータに置きかえたのが、コンピュータRPG）。普通はテーブルにマップやメモを広げて遊ぶのだが、これをリンクスのボードや電子郵便を使って楽しんでいるのが「RPGすくうる」で、そのシナリオは『アプローズ』という。

●RPGすくうる

↑これが"アプローズ"への入口だ

ゲームの舞台になるのは「リーパボーク」という、2つの大きな島と小島からなる、異世界の地だ。ここには、レガルナン、カナリアン、エルアノンの3つの民俗に分類される人々が、いくつかの国の街や村にわかれ、各自の信仰のもとにて暮らしている。

リーパボーク全図

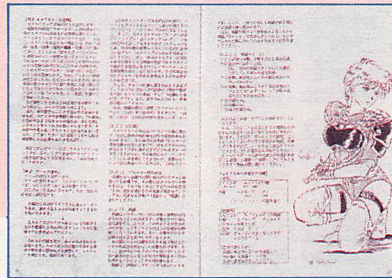
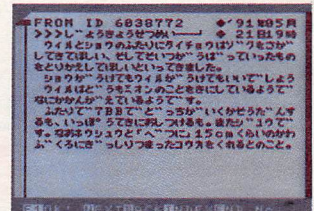
次ラーマエズ島
メステラウン島
スクィール帝国
リーパボーク本島
サウルモート
オーン公国

プレイヤーは、この世界に住むキャラクタの1人として、それぞれの理由によって冒険の旅に出ていくのだ。

ゲームに参加するには、まず自分のプレイするキャラクタの名前や経歴、出身地、信仰する宗教、持物などを一定のルールの中で考える。それをメールにしてゲームマスターに送ると、ゲームマスターはそのキャラクタを、剣と魔法が力を持つ、『アプローズ』の世界に登場させてくれる。

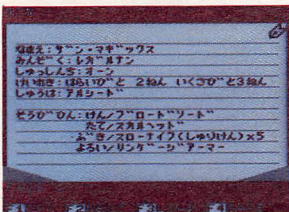
各キャラクタのシナリオは毎週月曜日に更新されて「RPGすくうる」のボードに書きこまれる（たとえば、モンスターが現れたぞ！　とか、なにか物が落ちているけどどうする？　とか）。プレイヤーは、次の月曜日までに、自分のキャラクタの行動を考えて、ボードに書きこむ。これのくり返しで、ゲームは進行するのだ。

↑こんなふうにシナリオが書かれている

❖マニュアルだってあるのだ！

↑コピーだけど設定はすばらしく、読むだけでも楽しい

戦士ザン・マギックスの旅立ちまで

このコーナーからもキャラクタを1人、『アプローズ』に参加させることにした。

ザン・マギックスのデータ

↑Mファンのキャラクタ。きままな戦人

戦人（いくさびと）、ザン・マギックスは、「リーパボーク」ではもっとも一般的な種族レガルナン出身だ。

信心深い両親に理性を重んじる神、エルアノンにつかえる祓（はら）い人（神の力で魔者を退けたり、お祓いをしたりする僧侶のような人）になれといわれ、3年間修行した。だが、かた苦しいのは大のにがてのザンは寺院を抜け出してオーンの国の軍隊に入り、剣と投げナイフの技を身につけた。軍隊を3年でやめ、その後は気ままな素浪人となった。

そして剣と防具と背負い袋を持って、街や村をめぐり、もめごとを解決したり、もめごとのタネになったりしている。

たまに短期の傭兵やボディーガードをうけおうのを仕事にしている、のんきで人のいい彼が『アプローズ』でどのような活躍をするのか。次号以後、毎月レポートしてみたい。

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワーク・ゲーム・アダプタ（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品

●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品

●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第15回季間奨励賞
7月号から9月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のFP部門奨励賞とあわせて10月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

●第3回FP部門奨励賞
4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用

☆郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎！)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは107ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

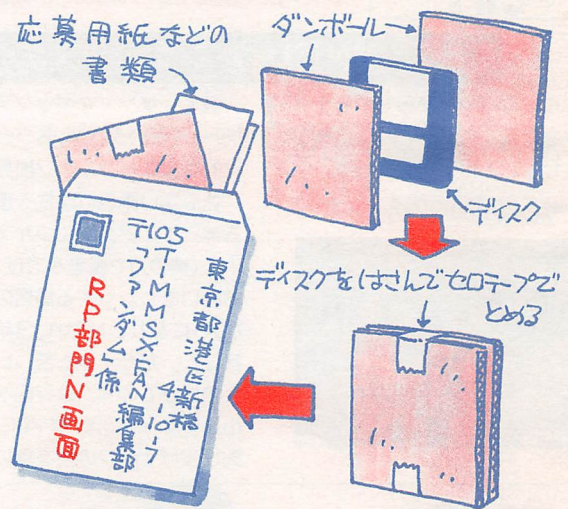
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中！

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は1－② □－○	1ファンダム（①RP部門1画面タイプ　②RP部門N画面タイプ　③RP部門10画面タイプ　④FP部門） 2FM音楽館（①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲） 3CG（①紙芝居部門　②イラスト部門） 4その他（　　）
作品名	［ファイル名　］	
氏名	フリガナ （　）歳　男・女	ペンネーム　＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□－□□ 都道府県	
☎	－　－	投稿日　1991年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい**［雑誌名　］

②（①ではいと答えた方のみ）その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③（全員の方に）この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい［雑誌名　年　月号　ページ］
［書籍名・ＣＤ名　］
［参考にした作品名・記事名　］

いいえ

④（FM音楽館に投稿の方のみ）作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
［作曲者　］［歌手・演奏者　］

⑤（CGに投稿の方のみ）使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
［ツール名　］
［ロードの方法　］

投稿ありがとう

4月期整理分(7月号採用対象分)より

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、7月号掲載選考のために4月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

●青森県
オーロラ　THE WORLD／工藤拓磨
NORMAL RACE／鳥谷部達也
●宮城県
スーパー・ボール／菅原直樹
TURN and STOP　他①／阿部俊一郎
だるまさんがころんだ　他④／庄子達彦
BEAM SHUTTER／佐藤敏博
●茨城県
GOHST／川野辺貴
バルーン／半田繁幸
●栃木県
巨大怪獣バルン／小曽根正男
●群馬県
ESCAPE／常味政貴
インスタント床／岡部光生
●埼玉県
隕石をよけよ　他②／柳橋清隆
限りない道で／児玉稔
BLOCKS　他①／山本一成
NEVER ENDING　他③／本間貴士
キャラクターエディタ／横堀君夫
四面楚歌／月森竜男
●東京都
はやうち／山本竜哉
ビード／大日方明男
NAPOLONE&WELTONE／七海吉彦
THE POINT CHANGER／高橋泰史
THE WORLD SUGOROKU／芦田浩一
●神奈川県
波うつ玉　他①／竹氏圭
ぷぅぃむ／鹿糖秀行
フィフティーンパズル　他①／金井香平
DOKKAN!!　他②／時田健嗣
みえないめいろ／佐藤直樹
TOPPLE V2／国分和輝
COSMO'91／赤崎和広
●長野県
よけたるで！／佐塚浩大
アシカの修業　他②／木内靖
●新潟県
カラフルエディタ　他①／遠藤正樹
●石川県
BOMB BOMB MAN　他②／俵広明
●岐阜県
ADC／堀将
●静岡県
SKI／稲木雅人
●愛知県
ゴキブリばんざい／平野拓一
●三重県
チェンジくん／長尾雄行
●滋賀県
FK-1.2.3／温井和也
●京都府
ほのぼの公園の激闘／井上将吾
グラフィックエディター「沢庵」VOL.2　他②／岩崎卓也
●大阪府
わるぐち／藤田幸弘
ミラーミサイル　他①／森津正臣
BLOCK CHANGERS／益山知也
FIREWORKS　他②／杉本崇行
受験地獄／田中健二
カレンダー　他①／徳永真一郎
●兵庫県
サークル　他⑦／谷孝大
HEBITAIGI　他①／森田浩司
UMa DoRoBo／斎藤章一
カラータイルズ　他③／佐々木俊介
ぷよよん　他③／将積健士
かべのひみつ／岡田忠義
熱血!!　BESEBALL／生島大
●奈良県
数限爆弾／野村勇治
スクロールパズル／二宮靖智
●島根県
おかねがほしい／三島靖彦
●岡山県
CANUUS／平井由規雄
●広島県
やせるぞ～！　／石川征司
●香川県
めんま1/2／細川和真
●福岡県
つえを抜こう！　／兼田和男
HEART CLASH／内村徹平
闘王／浦公統
●大分県
BLOCKS　他①／古島茂

AVフォーラム

●岩手県
メトロノーム　他①／中崎孝司
●宮城県
おと改／三浦伸之
●茨城県
朝／羽島喜代志
●埼玉県
恐怖の音　他①／岩本圭介
●千葉県
真夜中の戦い！　／横張清威
そーじき　他①／山田豊
●東京都
NEWS／石神健
春／鈴木裕一
CD／広田敦
すずめの鳴き声／菊池秀悦
4秒前／水口直希
●神奈川県
おっとっと／国分和輝
時報／吉原忠弘
必殺BEEP!!　「フライング」　他③／徳田武亮
有名な曲／平澤伸一郎
●長野県
雨・風・雷／木内靖
●愛知県
10コの音／水野隆行
滝　他①／平野拓一
●三重県
雷／森康則
●滋賀県
ビッグニュース／神山拓也
走れ，救急車　他②／川口剛
●大阪県
Sonic／橋本毅
●兵庫県
テレビ欄のニュース／将積健士
●？
オト1　他①／？？？

※今回の整理分でＡＶフォーラム自由部門はつごうにより、５月期といっしょに整理を行うこととなりました。よって、４月期整理期間の投稿者名は来月掲載いたします。

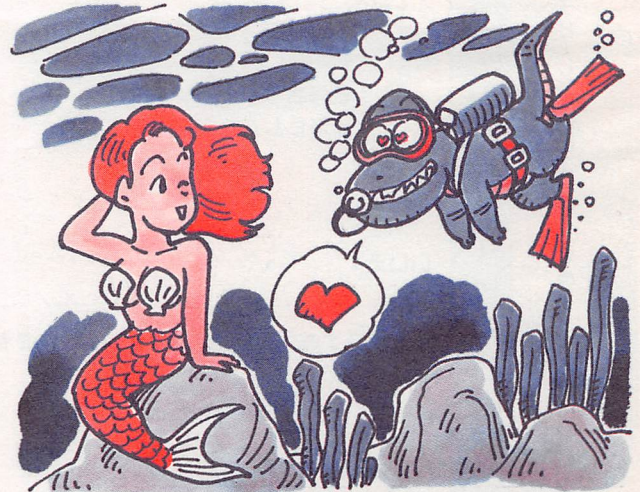
ＦＭ音楽館

●北海道
「ファイナルファンタジーII」より反乱軍のアジト他②／篠森紀仁
「ヘクター'87」よりキャラバンのテーマ他④／植村敬悟
「サウンド・オブ・ミュージック」よりドレミのうた他①／米村聖次
●青森県
信長の野望　他②／後村寿明
「グラディウス２」よりボスのテーマ　他④／春日利文
●岩手県
「三国志」より戦争華北　他①／船渡良一
●福島県
FRAY　他④／三浦康之
●茨城県
「ドラゴンクエスト」よりラダトーム城　他①／平田誠
●埼玉県
平和な街　他②／柳橋清隆
HYPER DANCE FIELD　他②／岩本圭介
●千葉県
阿波おどり　他①／橋本和信
●東京都
「ドラゴンクエストIV」よりジプシーダンス　他⑩／伊東聖夫
●神奈川県
「ヴァリス」よりエンディングテーマ／鈴木哲也
サウンド・オブ・サイレンス　他①／小穴真己
●富山県
「イース」よりエンディング　他①／井上清一
●愛知県
「ウルティマIV」よりダンジョン　他③／原義貴
「ドラゴンクエストIV」より謎の城　他③／吉松直樹
マイウェイ　他⑧／松田勝
●三重県
無題／宮川学
旅立ち／小林由幸
●兵庫県
チューリップ音頭／西村洋介
シラミのうた　他①／柳田将
THE END／前田聖一
●奈良県
「アレスタ」よりボスのテーマ　他④／野尻武史
●鳥取県
「ドラゴンクエストIV」より不思議のほこら　他①／安部匡史
●岡山県
ねこふんじゃった　他③／黒田晃史
●福岡県
SEGA　他48／前田貴典

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●栃木県
ある日／田村真一
●埼玉県
ONGAKU-O／山崎聖卓
●千葉県
嬉しい一時／佐藤幸一
●東京都
７４４の笑顔／東田淳二
●神奈川県
帰りたい／中村和洋
●長野県
波女／小林敬一
●静岡県
魔獣／渡辺茂樹
●滋賀県
休息／山本直彦
●京都府
それいけ！　OOOぱんマン／八木大智
無題　他②／三浦一誠
●鳥取県
無題／猪口亮
●岡山県
ふねの上で　他⑤／流王正義
無題／川崎資文
●愛媛県
常夏の海　他③／越智大作
☆紙芝居部門
●大阪府
SCRAMBLE FIGHTER／今井啓明
●愛媛県
飛ぶ男／越智大作

ゲーム制作講座

●宮城県
戦慄の武道大会／吉田良
●群馬県
Herum／井ノ川順二
●神奈川県
覇王への道／清水篤史
●長野県
Run Away～光竜族の使命～／竹内千博
●兵庫県
ワーキング・オブ・ショーギ／坂下智

さあ応募しなさい 創刊4周年&50号記念 読者プレゼント

当選者発表

4月号から6月号まで、連続3回募集した4周年&50号記念読者プレゼントも、いよいよ当選者の発表だ。さあ、キミの名前をさがせ！

1 『MSXView』
- 〈宮城県〉後藤道彦
- 〈新潟県〉儀藤登志子・雲村和也
- 〈岐阜県〉中島宗男
- 〈福岡県〉早尻芳和

2 『レイドック2』
- 〈宮城県〉本間秀樹
- 〈群馬県〉野村昌輝
- 〈東京都〉松本望
- 〈神奈川県〉三村貴博
- 〈愛知県〉鈴木雅也

3 『ハイドライド』
- 〈岐阜県〉臼田尚司
- 〈熊本県〉西村好伸

4 『にゃんぴ』
- 〈北海道〉山川竜一郎
- 〈千葉県〉林たかこ
- 〈東京都〉三浦淳子
- 〈愛知県〉木村章一
- 〈大阪府〉石井悠

5 『魔導師ラルバ総集編』
- 〈千葉県〉原田陽
- 〈神奈川県〉港和也
- 〈愛知県〉辻高志
- 〈大阪府〉松本壮平
- 〈大分県〉難波あけみ

6 『フォクシー』
- 〈北海道〉神牧人
- 〈東京都〉菅原火明
- 〈福岡県〉松永博幸

7 『NEO・GEOレンタルバッグ』
- 〈北海道〉中田晃央
- 〈青森県〉立花勲
- 〈秋田県〉渡辺庸久
- 〈福島県〉筒井俊規
- 〈東京都〉守重勝一郎
- 〈愛知県〉吉野聡
- 〈大阪府〉百海友和、西村克己
- 〈福岡県〉頼永優
- 〈長崎県〉吉川竜太

8 『突刊みつめていいよ♡ ～夏休み増刊号～』
- 〈北海道〉松倉睦
- 〈茨城県〉永末孝一
- 〈東京都〉宇敷浩邦
- 〈兵庫県〉澤田直弥
- 〈島根県〉山本寛純

9 『ザ・ライダース特製ステッカー&ザ・ベルズ特製クレヨンセット』
- 〈北海道〉新谷正博
- 〈東京都〉妹尾忠男
- 〈静岡県〉福成兜

10 『J(S)W特別テレホンカード』
- 〈富山県〉古川典子
- 〈静岡県〉戸塚訓由
- 〈兵庫県〉神澤美貴

11 『ハイドライドII』
- 〈神奈川県〉長谷部栄一
- 〈愛媛県〉永田将之

12 『ドラゴンナイトIIのテレカ』
- 〈千葉県〉菊地公隆
- 〈神奈川県〉宮坂英志
- 〈京都府〉佐藤玄創
- 〈山口県〉永宗勇次
- 〈福岡県〉田中誠二

13 『ピーチアップ3号』
- 〈秋田県〉石原昌
- 〈愛知県〉岡田泰拓、近沢夏幸
- 〈大阪府〉高橋祐介
- 〈大分県〉日野順一

14 『パナアミューズメントカートリッジ』
- 〈長野県〉百瀬努
- 〈岐阜県〉秋本賢一
- 〈大阪府〉前川正弘
- 〈岡山県〉小池雅文
- 〈山口県〉石田瞳

15 『魔導物語・特製サンプルカセット』
- 〈宮城県〉岩井誠
- 〈神奈川県〉木村光徳
- 〈愛知県〉伊藤秀樹
- 〈三重県〉久藤謙一郎
- 〈大阪府〉行智啓

16 『フォクシー・特製テレカ』
- 〈神奈川県〉山崎信吾
- 〈長野県〉白石和広
- 〈新潟県〉新沢晃
- 〈静岡県〉倉田強
- 〈兵庫県〉寺元直樹

17 『ナムコ・特製巾着』
- 〈茨城県〉河野一志
- 〈埼玉県〉石川正木
- 〈千葉県〉平野宏明
- 〈東京都〉丸本操
- 〈長野県〉根橋幸人
- 〈愛知県〉加藤仁士
- 〈三重県〉駒田朋久
- 〈大阪府〉池部絵理、中村充男
- 〈兵庫県〉山岡洋二郎

18 『ウィザードリィ・特製バッジ』
- 〈宮城県〉浅野慎一
- 〈秋田県〉菊地大介
- 〈埼玉県〉新井康夫
- 〈千葉県〉小堀弘美
- 〈神奈川県〉中村浩樹、酒井隆
- 〈長野県〉上原英樹
- 〈新潟県〉藤田康司
- 〈岐阜県〉岩田英史
- 〈大阪府〉脇恒

19 『イース・ペンセット』
- 〈千葉県〉島智和
- 〈兵庫県〉井料保宣、久保奈帆美

20 『ファルコム・バッジ&キーホルダー』
- 〈福島県〉大河邦彦
- 〈京都府〉林正樹
- 〈鹿児島県〉金丸麻砂紫

21 『らくらくアニメ』
- 〈富山県〉石黒貴雄
- 〈山口県〉島田満

22 『ソリッドスネーク』
- 〈静岡県〉足立浩男
- 〈愛知県〉長谷川欣一
- 〈高知県〉坂本晃一

23 『F－1スピリット3Dスペシャル』
- 〈埼玉県〉宮部勇
- 〈神奈川県〉野口寛
- 〈岐阜県〉沢由裕
- 〈静岡県〉森崎好典
- 〈奈良県〉佐藤康二

24 『ミッドガルツ』
- 〈北海道〉津川豊司
- 〈栃木県〉佐藤学
- 〈千葉県〉藤塚浩一郎

25 『レイドック』
- 〈静岡県〉大石巧
- 〈大阪府〉前川正弘

26 『ピーチアップ4号』
- 〈宮城県〉森雅洋
- 〈茨城県〉野口武志
- 〈東京都〉鈴木正和、猪股貫之
- 〈神奈川県〉城田正克

27 『メンクリ』
- 〈東京都〉安田健
- 〈富山県〉石黒美奈
- 〈愛媛県〉長野浩治

28 『ドラゴンナイト・特製テレカ』
- 〈千葉県〉山口祐輔
- 〈神奈川県〉山本豊
- 〈愛知県〉伊藤公一
- 〈和歌山県〉西岡久繕
- 〈鳥取県〉井上保

29 『ナムコ・特製ペンセット』
- 〈岩手県〉種市達哉
- 〈宮城県〉熊谷美威
- 〈千葉県〉見学英寅
- 〈東京都〉鯉登洋介、辻俊充
- 〈岐阜県〉山口達也
- 〈広島県〉川本寿美
- 〈福岡県〉河野裕騎

30 『リリア・バッジ&キーホルダー』
- 〈東京都〉岡本尊人
- 〈大阪府〉安田尚之
- 〈鹿児島県〉井上和彦

A MSX・FAN50号特製テレカ
☆当選者の500名は、発送をもって発表にかえさせていただきます。

B FS-A1ST・モニター当選者
- ＜長崎県＞小柳政臣

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

スーパー暗記法™

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記！
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら直前でもバッチリ！

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●大学受験コース
- ●高校受験コース
- ●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

山岡 信一郎くん
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも合格可能！

●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

武南 秀治
海城高校
（文京五中卒）

志望校に逆転合格！

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやって3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
（青学附属高等部卒）

アソビ半分で効果が！

暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。

合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります！
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

●お急ぎの方はお電話で！
☎東京03(3318)6111
受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

案内書無料急送

●右のハガキを今すぐポストへ.!!

きりとり線

●1日15分の奇跡!!●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

スーパー暗記法™

最強無敵の受験テクで一発合格!!

信じられないほど膨大な量を!
信じられないほど短時間に!
信じられないほど簡単に暗記できる!
これができるのはスーパー暗記法!!

視力回復

トレーニング講座

近視、遠視、老眼、乱視で低下した視力を確実にアップ!!

全米で43万人もの視力を回復させた実績を誇る25のトレーニングメニューで、あなたも朝晩20分1か月続けて、鮮かな視界を取り戻しましょう。

ぷーみそコネコネ
COMPILE

ディスクステーション

#27

MSX2 MSX2+
スゴロクタイプRPG
ルーンマスター三国英傑伝
DISC3枚組
¥6,800絶賛発売中！

PC-9801専用（5インチ・3.5インチ各種）
アドベンチャーゲーム
笑ゥせぇるすまん
DISC2枚組
7月中旬発売予定
¥3,980

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません。

タイトル	価格
ニューDS1月号（CD付き）	2,900円
ニューDS2月号／4～12月号	1,940円
DS♯20（3枚組）	2,980円
DS♯21	1,940円
DS♯22（CD付き）	2,980円
DS♯23～26	1,940円
DSSP「春号」	3,980円
DSSP「初夏号」	4,800円
DSSP「夏休み号／秋号／クリスマス号」	3,880円
DSDX♯1「ルーンマスターII」	3,880円
DSDX♯2「魔導師ラルバ」	3,880円
DSDX♯3「にゃんぴ」	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ／アレスタ2	6,800円
ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～	7,800円
ゴルビーのパイプライン大作戦	6,800円
ルーンマスター三国英傑伝	6,800円
DS98♯0（PC-9801用）	2,900円
DS98♯1～3（PC-9801用）	3,980円
DS98EX♯1～2（PC-9801用）	3,980円

- DS創刊準備号から7号までと、3月号は在庫切れです。
- 1月号～2月号までは、在庫が残り少なくなっています。

＊創刊準備号から6号まではTAKERUでも購入可能。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税＋送料210円を、商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。
　宛名は「通販の王（子／女）様」係

92年度新卒社員募集

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。
●ビジネスソフトの事なら任せろ／の編集長したい人間／●98のプログラムをちょちょいのぱっ／と組めるプログラマー／　●超カッコいいメカから、とろけそうに可愛い女の子まで、描けてしまうデザイナー／　●コンパイルのサウンドをもっとパワーアップできるぜ／というサウンドスタッフ／　●アイデアの泉を自負する企画スタッフ／　●会社運営はまーかせての総務する人／。●取説やパッケージをもっとおもしろくできるぞという広報スタッフ。
●歌って踊れる企画営業等々／
増大するユーザーの要望に我こそはと手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ。詳しくは下記の住所まで問い合わせてね。

Disc station

7月9日㈫発売！

Disc 2枚組
¥1,940（税別）
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

- MSXマークはアスキーの登録商標です。
- 編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。

■もものきはうす／メールボックス　■徳間書店インターメディア／MSX-FAN　■アスキー／MSXマガジン
■ハミングバードソフト／ハミングバードソフトニュース　■日本テレネット㈱／ザ・リンクスコンパイルコーナー
■コンパイル／連載ADVノーザンクォーターズ・ブラスターバーンハイスコアトライアル結果発表
■DSソフトウェアスクールズ投稿作品集・BGV・オンライン小説「タイムシンドローム第2章」
■あーとぎゃらりぃ・マンスリーフォーチュン・アンケートネットワーク・にゃんぴユーザー投稿面データ・編集後記
他、掲載予定。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE（082）263-6165（ユーザーテレホン）
株式会社 コンパイル

東尾 修

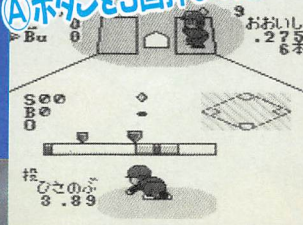
現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

東尾 修 監修

プロ野球スタジアム'91

東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

Ⓐボタンを3回押して投球

バー方式投球法

オールスターズの選手たち

12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング

8月9日発売予定
ゲームボーイ
スポーツ
予価4200円(税込)

制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

伝説の名作、噂の傑作、憧れの快作が一堂に会した

スーパープロコレ

ついに
ディスク
の付録
が
ついた!

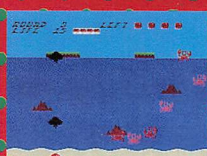
7月24日発売

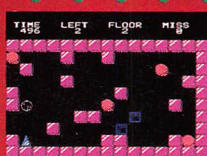
税込 定価1,980円(2DDディスク付き)

徳間書店

24本の名作ゲームが本+ディスクで再登場!

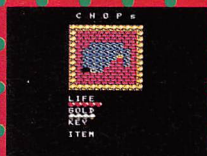
●プログラミングパズル
PSY・S

●伝説の大人気RPG
すわいん

●たこのシューティング
たこの海岸物語 PART1 海岸編

●成長型シューティング
PURE STAR

●アクションパズル
BOSIP

●雀牌くずしパズル
香港

●対戦型大迷路ゲーム
MAZE BATTLE

●たこのパズル
たこの海岸物語 PART2 洞窟編

●謎解きRPG
CHOPs

●元祖・ギャグRPG
まものクエスト

●孤独な戦車の戦い
そりたん

●たこのアクションRPG
たこの海岸物語 PART3 迷宮編

●コンピュータゲームの原点
大ライフゲーム

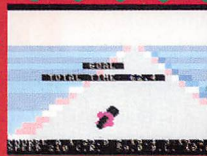
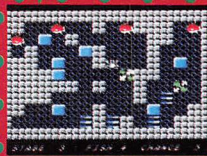
●超絶ドライビング
激走レーシング

●謎のブロックくずし
GOLDIA

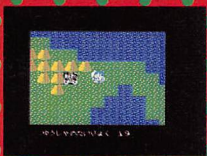
●世界最終戦争のSLG
LAST WAR

●はまると怖い
TESRIT

●RPG型シューティング
MARS

●パイプつなぎパズル
水道管Ⅱ

●バイクレースゲーム
GR2

●かにのアクションパズル
かに道楽

●逆行シューティング
WHIZだもんね♥

●波しぶき海戦SLG
LAST WARⅡ

●ラストは教えない
まものクエストⅡ

Mファン特製

ボードゲーム版 ソーサリアンの遊び方

用意するもの ●付録のゲーム盤 ●付属のキャラクタ・ユニット（人数分切り抜く） ●付属のアイテム一式（すべて切り抜く）●サイコロ2個 ●人数分コピーした〈表3〉キャラクタ・シート ●筆記用具 以上

ソフトの発売まで、あとわずか。とにかくはやく遊びたいというせっかちなキミに送るのが、この「ボードゲーム版・ソーサリアン」だ。もとにしたのは15本ある基本シナリオ。だから、これを遊べばソーサリアンの世界がバッチリわかることうけあいだ。ルールはかんたん、2〜4人まで遊べるから、友達を呼んでワイワイ楽んじゃおう。まもなくやってくるXデーにむけ、徹夜ですごろくだ!!

ゲームデザイン／山下武師(CB'S PROJECT)・池田信孝(怪兵隊)

ボードゲーム版『ソーサリアン』で、ゲームを先取りプレイしちゃおう!!

1 はじめに

①このゲームは、『ソーサリアン』を題材にした2〜4人用のすごろく型ゲームです。各プレイヤーは、それぞれ1人のキャラクタをあやつり、ドラゴンの洞窟の奥深くにいるキングドラゴンを倒すことを目的とします。
②まず最初にすることは、自分の使うキャラクタを決める作業です。各自サイコロを2個振り、もっとも小さな数を出したプレイヤーから自分の好きなキャラクタを選んでいきます。以後、この順番が移動のサイコロをふる順番となります。
③各プレイヤーは、キャラクタを選んだのとは逆の順番でスタート地点(四スミ)を選びます。ただし、ひとつのスタート地点には、1人のキャラクタだけしか置けません。
④自分のキャラクタの基本能力値をキャラクタシートに書きこみます。各キャラクタの数値は、右ページの〈表1〉に載っています。

⬆ゲームに必要なものはズバリこれだ。キャラクタのコマは切りこみをいれ立たせて使おう

⑤〈表2〉を参考に、各アイテムを所定の場所に配置します。それが終わったら準備完了です。

2 移動

①各プレイヤーは、サイコロを振るまえに、まずどちらの方向に進むかを宣言します。基本的にどちらの方向へ進んでもかまいませんが、ゲーム中に進む方向を変更することはできません。
②つぎにサイコロを1個振り、出た目の数分のマスを移動し、そこに書かれている指示にしたがいます。
③第1階層(マップのいちばん外側のマスで、1〜24にあたる)から第2階層(25〜40)に入るには、通行アイテム(「通行証」か「妖精のしずく」)が必要です。
④通行アイテムを持ったプレイヤーが、そのアイテムが必要なマス(通行証なら4番のマス、妖精のしずくなら16番)にきたら、第2階層に入る権利を得ることができます。そのときは、つぎの順番がまわってきたときに、コマを第2階層のマスに移し(4番は28番へ、16番は36番へ)、そこから移動をはじめることになります。
⑤第2階層から第3階層(中央の洞窟)へ入るには、「ドラゴンスレイヤー」が必要です。
⑥「ドラゴンスレイヤー」を持ったプレイヤーが40番のマスに入ったら、いったんそこで止まります。そして、つぎに順番がまわってきたときに41番のマスに移動します。
⑦第3階層の中(41〜45番)での移動には、サイコロを使いません。それぞれのマスにいるドラゴンと戦い、勝った場合のみ次のマスに進むことができます。なお、1回の移動で動けるのは1マスだけで、負けたらその場にとどまり、つぎの番がまわってきたときに再び戦闘をすることになります。
⑧第3階層に入ったら、各プレイヤーは奥の方向にしか進めません。逆戻りすることは不可能です。

3 戦闘

①戦闘の指示のあるマスに止まったときと、2人のプレイヤーが同じマスに止まったときに戦闘が起こります。

②マスの指示で戦う場合は、サイコロを2個振り、出た目の合計に各自のSTRの数値と持っているアイテムのボーナスを足します。合計値がそのマスのモンスターの攻撃力を上まわれば勝ち、未満だと負けとなります。同じなら、もういちど戦います。
③ウィザードとエルフは、モンスターとの戦闘のときに魔法を使うこともできます。そのときは、まずHPを10ポイント減らし、STRの代わりにINTを使って攻撃します。
④モンスターに勝った場合、プレイヤーのHPが上昇します。何ポイント加算されるかは、各マスに書かれている、勝利時のボーナスを参照してください。ちなみに、加算されたボーナスHPにより、基本のHP値を越えてしまってもかまいません。
⑤モンスターとの戦いに負けたプレイヤーは、ペナルティとしてHPが減少します。HPの減少量は各マスに書いてあります。
⑥プレイヤー同士の戦闘では、互いに1個のサイコロを振り合い、出た目だけをくらべ、高いほうが勝ちになります。STRやINTなどは加えません。
⑦プレイヤー同士の戦闘で負けたほうは、スタート地点に戻されます。それ以外のペナルティはありません。
⑧プレイヤー同士の戦闘が起こった場合、まず戦闘を解決します。そのあとで、そこに書かれている指示にしたがいます。
⑨HPが0(ゼロ)になったら、そのプレイヤーは死亡します。持っていたアイテムはそれぞれ所定の位置に戻し、プレイヤーもスタートへ戻されます。もちろんHPも初期値となります。

4 アイテム

①各プレイヤーは、第2階層に入るためのアイテム(通行アイテム)として、「通行証」「妖精のしずく」をそれぞれ1個ずつ持つことができます。ただし、その2つのアイテムは使ったその場で失われますので、第2階層に入った時点でそれぞれの配置場所に戻してください。
②それ以外のアイテムとしては、武器と薬をそれぞれ1個ずつ持つことができます。
③「ガラティーン」「モーニングスター」「水晶の剣」「銀の剣」(以下「剣」)は、ファイターとドワーフのみ持つことができます。
④「王女の首飾り」「神の腕輪」(以後「リング」)「賢者の杖」「ENERGY ROD」(以後「杖」)は、エルフとウィザードのみ持つことができます。
⑤「剣」はSTRに、「杖」と「リング」はINTに、それぞれのボーナスを加えます。
⑥すでに武器を持っているプレイヤーが、それとは違う(自分の持つことができる)武器の置かれたマスにとまった場合、いま持っている武器をもとの配置場所に戻し、いまいるマスに置かれた武器をもらわなくてはなりません。
たとえば、ファイターが「ガラティーン」を持っているとき「水晶の剣」のあるマスにとまったとします。そのときプレイヤーは、無条件にアイテムを「水晶の剣」に交換しなくてはならないということです。そして、持っていた「ガラティーン」は最初の配置場所に戻します。
ただし、プレイヤーがとまったマスにアイテムがない場合(ほかのプレイヤーがすでにアイテムを持っていったとき)は、なにもイベントは起こりません。
⑦「寿齢の薬」と「幸福のコイン」(以下「薬」)は、それを持っているプレイヤーのHPが0(ゼロ)になったときに使います。薬を使うと、そのプレイヤーのHPはすぐに基本値まで回復しますが、持つことができる薬の数は種類に関係なく1人1個です。使用後はすぐに配置場所に戻します。

5 勝利

①最初にキングドラゴンを倒したプレイヤーが勝利者になります。その時点でゲームを終了するか、続行するかは自由です。

表1 キャラクタ基本能力値

キャラクタ名	HP	STR	INT	MP
ファイター	250	+2	——	——
ウィザード	250	+0	+3	HP−10
ドワーフ	500	+1	——	——
エルフ	250	+1	+2	HP−10

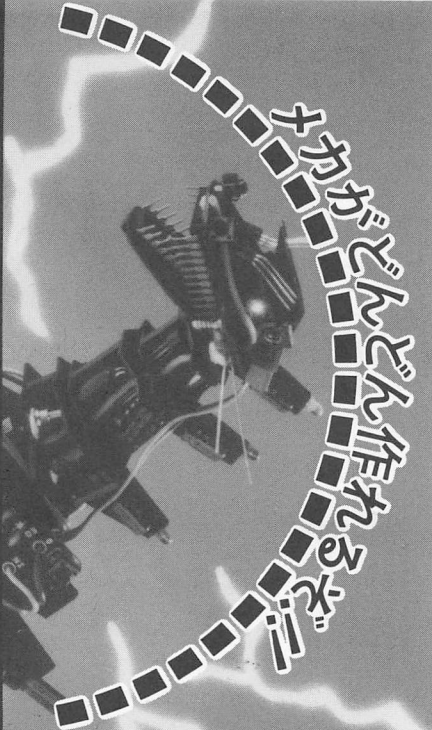
表2 アイテム早見表

アイテム名	効果	装備可能キャラ	配置場所
ガラティーン	STR+6	ファイター/ドワーフ	2
モーニングスター	STR+5	ファイター/ドワーフ	9
水晶の剣	STR+4	ファイター/ドワーフ	14
銀の剣	STR+4	ファイター/ドワーフ	21
王女の首飾り	INT+6	ウィザード/エルフ	12
神の腕輪	INT+5	ウィザード/エルフ	24
賢者の杖	INT+4	ウィザード/エルフ	5
ENERGY ROD	INT+4	ウィザード/エルフ	17
寿齢の薬	HP回復	全員	28
幸福のコイン	HP回復	全員	36
通行証	通過用	全員	10
妖精のしずく	通過用	全員	22
ドラゴンスレイヤー	通過用[注]	全員	32

注……ひとつもアイテムを持っていないプレイヤーにかぎり、ドラゴンスレイヤーを取った時点で、ウィザードとエルフはINT+6、ファイターとドワーフはSTR+6の効力がつきます。

表3 キャラクタ・シート

★★★キャラクタ・シート★★★
キャラクタ名:
STR:
INT:
HP(基本値): 現在のHP:
装備アイテム ●持っているアイテムのコマをこの欄に置いて遊んでください

※戦闘の行われるマスのカッコ内の数値は、左から(攻撃力/勝利時のボーナス/敗北時のペナルティ)の順になっています。ただし、41～45の第3階層内では勝利時のボーナスはありません。

メカがどんどん作れるぞ!!

遂に登場 電子工作 通信講座

詳しい案内書無料贈呈

▶このハガキを今スグポストへ!

部屋の中はロボットでイッパイ!!

神奈川県・中1・松井健一クン

今最高にオモシロイのが、ロボット作りです。始めてからまだ3ヶ月ですが、ボクの部屋にはもう6台もロボットがいます。今作っているのは、音に反応して動くロボットで、これが完成したら、友達にみせびらかそうと思っています。

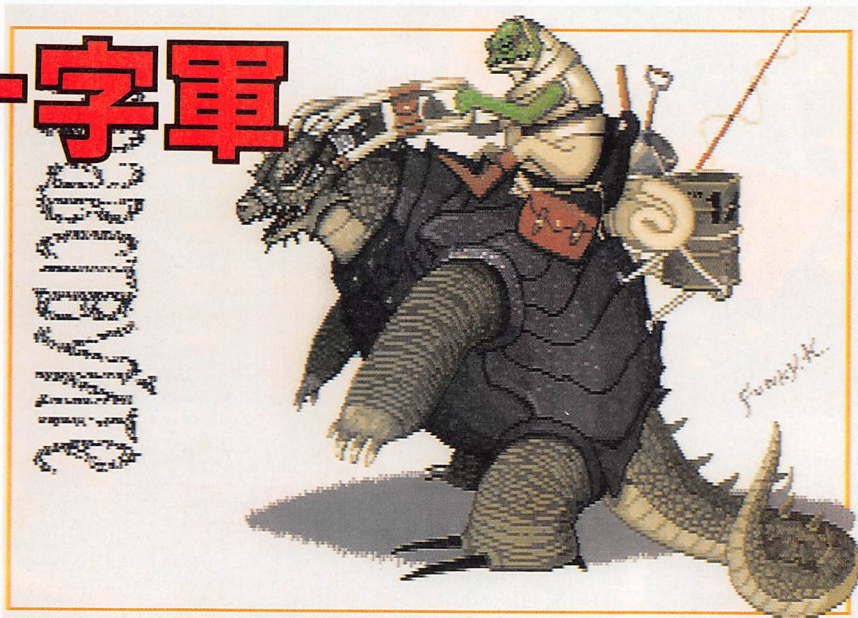
キリトリ線

青春エレクトロニクス
21世紀ボーイ
新電子人たちへ
電子工作
通信講座
【ICタッチボード】
【ウソ発見器】
【メッセージバンク】
【FMワイヤレスステーション】
夢は自分でつくるんだ!!
【カラオケ新工場】
【FMラジオ】
【ステレオアンプ】
【金属発見器】
【4ビットマイコン搭載ロボット】
【めざまし時計】
ICを使った
自分だけのコンピューター
ロボットを作ろう!
IC(集積回路)や光センサーと
言っても、チンプンカンプンの人は、
まだ多いはずだよね。だけどそんなのは、
当り前の事/誰だって最初は、何も知らない
んだ。でも、この講座なら初歩からていねいに
教えてくれる。しかも完全キットつき!
だから、届いたその日のうちから制作OK/あとは、
キミのアイデアしだいで、どんなメカだって作れる
はず/まさに「夢は、自分でつくるんだ」だね/とも
かく、いまなら電子工作の案内書が無料でもらえる
からそれを手にしてジックリ考えてみようよ/
●お急ぎの方はお電話で
☎03(3317)2811
朝7時~夜9時まで、年中無休
電子工作通信講座・東京ホビーセンター
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3 TEL.03(3317)2811
いまなら案内書無料プレゼント!
●左のハガキを切り取ってポストへ

今月のゲームプレゼントは高倉嘉男に。テレカは石川裕基、高橋輝治、西川俊男、川口高志、山崎嘉照とイラストの採用者全員に。

ゲーム十字軍

CONTENTS

兵庫県・mankin

ゲームのぞき穴

信長の野望・武将風雲録

ゲームの途中で好きな大名と代われる大技だ

まずは、ゲームの終了を選んでこの画面を出そう

ゲームの途中でほかの大名と代われるという技を発見したぞ。
この技を使えば好きな武将でプレイすることができるんだ。
やり方は、まずふつうにはじめる。そして、〔9：機能〕の〔2：終了〕を選択する。
コンピュータの問いにつぎのように入力していく。

・終了しますか……………………Y
・セーブしませんが
　よろしいですか………Y
・最初から
　やりなおしますか……N
・ゆくえを
　みまもりますか………Y

というようにする。
ゲームをはじめたくなったら〔ESC〕を押していると選択する国を聞いてくるのだ。
（愛知県／高倉嘉男・13歳）

この画面ではNを選ぶのだ。

ゆくえをみまもることとしよう

ここでプレイしたい国を選ぶのだ

どんなに強い国でもかんたんに手に入るのだ

寝返りを利用した技です。
忠誠の高い武将数人を兵力1で攻めこませます。そこでわざと敵に捕まります。つぎのターンのとき、今度は大軍で攻めこみます。そうすると、捕らえられていた武将たちがつぎつぎに寝返ります。かなりかんたんに勝つことができます。
（長崎県／石川裕基・12歳）
☆なるほど！

戦闘開始直後に長尾政景が寝返った

今度は松平元康が寝返った

真田昌幸が寝返った。作戦成功だ

武将風雲録・知っていればためになる技だ!?

武将風雲録のチョイ技です。出雲国以外でプレイしていると10月は神無月ですが、出雲国では神有月と表示されます。

これは、諸国の神々が10月になると出雲大社に集まってくるため神有月となり諸国では神がいなくなってしまうのです。

(神奈川県/板倉雅樹・15歳)

出雲以外の国から見れば、どうやっても神無月だ

ほら! ここ出雲では神有月になってしまうのだ

かんたんで確実に家臣の忠誠心を上げる方法

家臣に茶器をごほうびに与えます。茶器を与えられると忠誠が100になります。その家臣を城主にします。今度はその茶器を別の家臣に与えます。これの繰り返しです。

(広島県/高橋輝治・15歳)

茶器を与えて忠誠度を上げてしまうのだ。よいしょ!

茶器を渡したとたんに忠誠度は上がってしまった。便利だ

ディスクユーザーだけが楽しめるなんて……

ディスクユーザーだけが楽しめるウラ技を発見しました。

Bディスクを入れて立ちあげたところ、「CTRLを押しながら立ちあげてください」と表示されました。〔CTRL〕を押しながら立ち上げるとかわいいお姫様がでてきました。

(長野県/
デウスの教えの信長・?歳)

お姫様が出てきてくれたのはいいけれど結局、Aディスクから立ち上げないといけないのね。トホホ

ゲームをしながら歴史の勉強ができてしまう

不幸な今川義元の技です。まず、今川義元ではじめます。自国が1国だけで他の領地を持たないようにします。松平元康は、自国に呼んでおきます。つぎに合戦で今川義元が死ぬようにします。すると松平元康が独立して織田信長と同盟を結んでしまいます。

プレイヤーはゲームオーバーになってしまいます。

(愛知県/西川俊男・16歳)

今川義元が死んだ。松平元康が独立する。新しい時代だ

信長と同盟を結ぶ。いよいよ史実どおりの展開だ

これで信長と松平元康の関係はより深いものとなる

信長の大仕事を体験することができるんだよ

安土城を築城する方法です。条件は、1573年1月の時点で25国近江を取っていること。金を2000以上持っているということです。

条件がそろっていると政秀寺開山沢彦というひとが現れて安土城の築城をすすめてきます。2000以上の金を持っていたら築城することができます。

1年間待つと安土城ができあがります。

安土城ができあがると城のマップが変わります。

城防御度も上がります。

(大阪府/川口高志・17歳)

☆うれしいです。楽しいです。ゲームが奥深く思えます。完成するまでワクワクします。

さあ、安土城を建てるのだ。金はいくらでもある。はやくするのだ

完成まで1年とは長いなぁー。完成後は日本一の城として誇れるぞ

織田信長が征夷大将軍に任命されるんだって

織田信長が征夷大将軍に任命されるというイベントを発見しました。

条件は下の3つです。

①足利義昭を討ち、室町幕府を倒すこと。

②山城(第28国)が自国の領土であること。

③30か国以上の国を取っていること。

以上の条件が揃っていると、朝廷より使者が来て征夷大将軍に任命されます。

それを引き受けると配下の家臣の忠誠度が上がり、大名との友好度まで上がります。

(福岡県/山崎嘉照・14歳)

☆このネタはけっこう投稿が多かったのだ。

朝廷よりの使いが来た。どうする?

よし、引き受けることとしよう

信長が征夷大将軍なら安心だろう

この儀式のあとは、信長の天下だ

新コーナー タイトル未定

MSX・FAN編集部様 いつも楽しく読ませてもらっております。しかし、価格がすこし高いのではないですか。内容にはなんの文句もありませんが、400円くらいにはできませんか? どうかお願いします。それから、わたしの不幸な話を聞いてください。5日まえに友達に電話しようと思い公衆電話にかけこみ、話をしました。そのテレカをポケットのなかに入れて歩いていたところ、いつの間にかなくなっていました(まだほとんど使ってなかったのに……しょぼん)。とても悲しいです。だからお願いテレカください。(広島県/横山仲一・?歳)☆それはともかく、にゃぎテレカありがとう。

つぎはタコを分析する空想科学読本→

空想科学読本 パロディウス

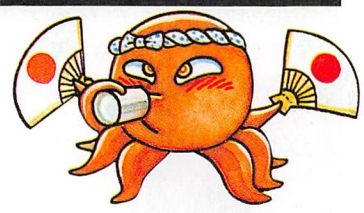
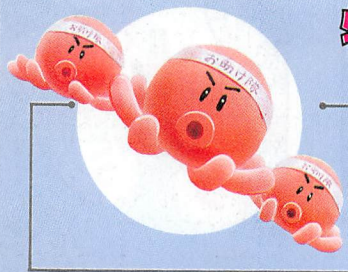
笑撃の事実!! タコはサイボーグだった！

夢と希望を振りまく、みんなのタコを一刀両断に解剖しちゃったもんね。

「タコ(パロディウス)」の能力については、「夢と希望」が源と思われる以外不明だったが、無意識心理学者W・ゲキペナスキーと宇宙生命工学と酒とシーフードの研究家オタ・キングの共同研究により、謎を解く有力な仮説が立てられた。

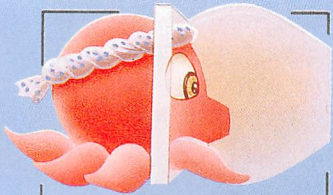
ゲキペナスキー氏は夢がしばしば現実化することに着眼し、現実世界に強い影響力を持つエネルギー場を仮定。キング氏との共同実験の結果、1000人の脳から、エネルギーの元となる液状物質「欲求」の採取に成功した。

多くの場合、これには大量の不純物(煩悩(ぼんのー)＝バグのえさ)が含まれており、男女関係からはどぎついピンクのぼんのー、進学問題からはグリーンのぼんのー、金銭欲からはドドメ色のぼんのーが作られた。キング氏はぼんのーの匂いがドブロクに似ていたことから、焼酎の醸造技術を応用して蒸留し、熟成させたところ「夢」と「希望」の２物質からなる無色透明でまったりとした味の純粋万能液状エネルギー(LOVE＝タコハイ)の精製に成功。

この実験からバグー族をやっつける「パロディウスのタコ」は、両氏の行ったドブロク的手法の純工業的な即製機器、D.C.システム(ドリーム・コンバート・システム)を体内に組み込んだサイボーグと結論づけたのである。(科学雑誌ニュートントン／2991年８月号より転載)

特別図解 これがタコだ！

OPTION

本体と同等の攻撃力を持つが、60パーセントが夢という非物質でできている。このため、オプションは物理的には破壊できない。

D.C.SYSTEM

タコハイ化したエネルギーを、物質(ミサイルなど)や物理的エネルギー(バリヤやレーザー)、運動力(スピード)などに変換する、超現実システム。

BARRIER

体の両側面(人間なら耳のあたり?)の電子対物障壁場発生装置は、タコハイを強力な電子束に変換、本体側面から前面を被う障壁(タコつぼ)を形成する。

HACHIMAKI

由緒正しい豆しぼりの日本てぬぐいをきりきりと巻き上げたもの。気合が入り、精神力(攻撃力)をアップできるのだ。

TACo-Hi

敵を破壊し、D.C.システムによって純粋万能液状エネルギー(タコハイ)に変換。口から吸入し、各種の武器や行動エネルギーに再変換する。

MEDAMA

深度12000mの深海に沈んでいるラッキョウに、タコ釣り針がついているかを判別することができる。

ASI

宇宙でも生命を維持できるように、各種のアミノ酸やミネラル、十分な水分をふくんでいるため、タコ焼きにすると、極めて美味と推測される。

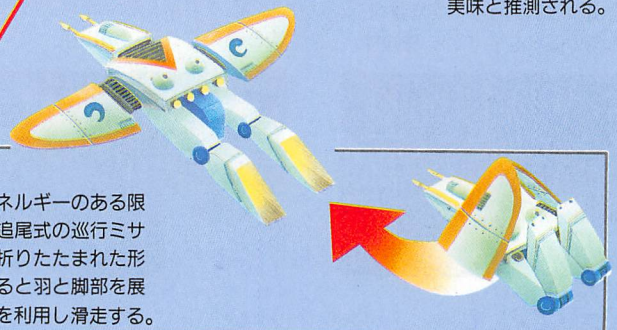
WEAPONS

D.C.システムの基幹ともいえる、エネルギー変換兵器は、短距離対バグミサイルシステム(SU-Mi)と、D.C.レーザーの２種類が装備されている。体内のエネルギー蓄積状況によって切り換えて使用する。

MISSILE

タコハイを物質変換してエネルギーのある限り生産し続けられる、自動追尾式の巡行ミサイルロボット。本体下部に折りたたまれた形でセットされ、打ち出されると羽と脚部を展開、地表面をロケット噴流を利用し滑走する。

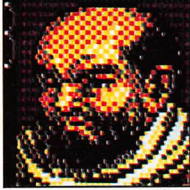
新コーナー タイトル未定

7月号98ページの2人を見て1句 ●だれだって 年が上なら 正しいか そんなこという 2人はおさない(埼玉県／J・Sえんど・14歳)☆彼がこの和歌を詠んできた背景を説明しておこう。話は5月号までさかのぼる。大阪府のかむりん作「地球の将来を心配する少年たち」という題の小話(温暖化防止のために巨大な冷蔵庫を作ることを考えた少年たちの話)を掲載したところ、スレイン＝スターシーカーなる人物から「14歳の考えることはこんなもんか」というハガキが来た。おもしろがって6月号に掲載したところ、1か月友人と話し合ったかむりんはスレインに年令と本名を知りたい、仕返ししたいとメッセージを送ったのだが……6月20日現在、返事はまだない。

歴史の散歩道

信長の野望・武将風雲録　三国志II

武将について考える

今回は趣をかえて、アカデミックにインテリゲンチャふうにせまってみました。

ちょっとちがうんじゃない？《武将能力値考》

歴史シミュレーションの最大の魅力は、やはりたくさんの武将が登場することに尽きるであろう。歴史に名を馳せた武将を思い通りに操るのはなんともいえぬ楽しみがある。もちろんキャラクタに対する自分なりの思い入れというものがあり、それだけに、「コイツもっと使えるよ～」とか、「こんなに強かったっけ？」と思ったことは１度や２度じゃないはずだ。ホント、武将データがエディットできればどんなにいいことか。

自他ともに認める歴史&シミュレーションファンの担当にいわせると、三国志IIなら、劉備陣営の武将はあまりにも強すぎて、逆に曹操軍（李典・楽進・于禁らは名将だぞ）、孫権軍（歩騭・闞沢・丁奉らは有能なんだよ）のマイナーな武将は泣きたいくらいに使えない。武将風雲録なら毛利（親族衆は使えるはず）・大友（立花３人衆はもっと強い！）、龍造寺（四天王はどうした）をはじめとする西国の武将はちょっと評価が低すぎるような気がする。

そこで、独断と偏見でちょっとこの能力値は疑問だなと思われる武将をセレクトしてみた。

吉川広家（武将風雲録）

政治63
戦闘61
教養64
魅力68

吉川元春（きっかわもとはる）の三男。両川（りょうせん）亡きあとの毛利家を支えた。関ヶ原の戦いは家康の勝利と予感して、毛利の西軍参加を防ぐため、水面下で奔走した。毛利家が取り潰しをまぬがれたのは、広家の働きによるもの。卓越した政治力は75～80ぐらいは評価したい。

山本勘助（武将風雲録）

政治88
戦闘91
教養99
魅力73

武田の家臣。「甲陽軍鑑」では軍師として大活躍するが、謎が多く、一時はその存在さえも疑問視された。最近の学説によると、実際は山県昌景（やまがたまさかげ）の武将で、歩兵軍の侍大将程度であったらしい。となれば、政治力88・戦闘力91という能力値は事実にそぐわない。

関索（三国志II）

知力68
武力91
魅力69

関羽（かんう）の三男。正史には登場せず。「三国志演義」には、荊州（けいしゅう）陥落時は難を逃れ、その後孔明の南蛮征伐の際に同行したというだけで、その他の具体的な記述はない。それからすると、いくら関羽の子とはいえ、なんの実績もないのに武力91は評価しすぎだろう。

賈逵（三国志II）

知力68
武力57
魅力62

曹操の臣。のちの晋の名臣賈充（かじゅう）の父。智勇ともに優れ、呉に対する押さえとして、内治・戦時に功をあげた。曹操をして「天下の将軍がみな賈逵であったら、なんの心配もいらぬのだが」といわしめたほどの人物。知力・武力ともあと20ぐらいはアップさせたい。

お前が出るならオレだって！《登場武将考》

歴史シミュレーションをプレイしてて、なにが悲しいかといえば、そのゲームに自分の好きな武将が出てなかったときではなかろうか。それなのに、ワケわかんないヤツはいたりする。

三国志IIでいえば、吉川英治本の悪影響で、孔明死後に活躍する武将はほとんど知られていないせいか、あまり登場しないが、実際は有能な将が多い。武将風雲録なら、初登場ということもあってか、東北や九州の武将がほかにくらべると少ない。

ここでは、登場武将についての疑問点をピックアップ！

ぜひ登場させてほしい武将

武将	解説
諸葛瞻（三国志II）	諸葛亮孔明の子。父ほどとはいかないまでも、まずまずの名将。蜀の滅亡の際に子の尚とともに討ち死に。
司馬望（三国志II）	魏の臣。司馬懿の一族ながら、司馬師兄弟には与せず、鄧艾の副将として、蜀の姜維・夏侯覇をたびたび破った。
文淑（三国志II）	文欽の子。鉄鞭と槍を自在に使う、万夫不当の勇士。父に従い司馬師討伐の軍を起こすが、敗れて魏に降伏。
胡車児（三国志II）	張繡の臣。武勇に優れる。張繡が曹操に対し反乱を起こした際、計略をもって典韋を討ち果たした。
村上義清（武将風雲録）	北信濃の豪族。勇猛で若き日の信玄を２度も破っている。信濃を奪われたあとは謙信のもとで客将として働いた。
本多正信（武将風雲録）	徳川家康の臣。官僚・謀将として多大な功績をあげた。家康を語るときには欠かせない人物。前作では登場。
有馬晴信（武将風雲録）	肥前・島原の小豪族。龍造寺に屈していたが、のちに島津と同盟して龍造寺を倒した。キリシタンとしても有名。

なんでこんなヤツが……

種子島時堯（武将風雲録）

この当時の種子島は独立自尊。島津家の家臣というよりは一種の同盟国。島津のために特筆すべき働きはなにもない。

趙統（三国志II）

趙雲（ちょううん）の子。三国志演義には、父の死後に登場して、墓を守ったという記述があるだけ。存在意味不明なキャラ。

まとめと次回予告

今回はまったくの担当の好みで武将を選んでみたが、これ以外の人物についても、歴史シミュレーションが好きな読者のみんなもなにか一言あるだろう。そこで、今まで自分の胸のうちにしまっておいた、武将の能力値などに対する不満を、この機会に白日のもとにさらしてしまえということで、「歴史の散歩道・オレにもいわせろ！」係までハガキを（理由が詳しく書いてあるとなおよい）どしどし送ってきてほしい。優秀者および抽選で数名に例によっていいものをプレゼントしちゃおう。熱の入った投稿を待っているぞ。

さて次回は、お待ちかねの読者参加イベント第３弾「武将風雲録・薩摩（さつま）、島津くんの日本縦断戦記」をやるぞ。どんな内容かは見てのお楽しみ（もうだいたい想像がつくと思うけど）。これは見のがせない！

新コーナータイトル未定

おねがいです　私から「信長の野望・武将風雲録」を奪った私の親を「ギタギタのメロメロ」もしくは「ケチョンケチョンのメロメロ」にやっつけてください。（福島県／Mファンを愛する会会長・14歳）☆全国で武将風雲録旋風が巻き起こっていますが、編集部でも最近98ノートを買った、歴史の散歩道担当のSは編集部ではMSX版の武将風雲録を仕事と称して遊び、家に帰ってからは98版で「この戦いが終わったら寝よう」といいながら、夜中の3時までプレイしてしまう悲しいやつです。その彼が9月号では1か月プレイした成果を見せてくれるそうです。絶対です。

つぎは激ペナ大会→

激ペナ大会実行委員会御中●第4回激ペナ大会でまさか勝ち残るとは思わなかった。これを書いているいま、すでに負けていたりして！(EXCELLENTS／纐纈幸良・18歳)●ふぇっふぇっふぇっ……びっくりしたぜ、なんてったって我がPASOCOMSIIが連勝街道をつきぬけてるってんですから……。(PASOCOMSII／こうせいじゅ・15歳)●私の作戦は成功しました。どうしても出場するために、イベントスタッフリーダーの立場を利用して、奈良、大阪、兵庫、徳島の私の部下に同じチーム名、同じデータで出場させました。ところが1人だけ色データを変えたヤツがいたのです。おかげで出場できた！(MSX EVENTS／奈良の三冠王・18歳)

第4回激ペナ大会 白熱する2回戦、3回戦

1回戦とはうって変わって1点差の緊迫した好ゲームが多かった、2・3回戦だ。

コールドゲームラッシュだった1回戦を勝ち残ったチームだけに、2・3回戦は2ケタ得点の嵐ながらも1点差の緊迫したゲームが数多く見られ、激ペナ2の得点表示のバグ(20点以上になると10の位が表示されなくなる)もてつだって乱戦となった。その乱戦から抜け出した16チームはさらに2ページ先でベスト8にしぼられるのだ。

さて賞品だが、優勝には好きなゲームソフト3本、準優勝は好きなゲームソフト1本、さらに優勝、準優勝以外のベスト8にはなにが入っているかわからない、十字軍福袋をさしあげる。

2回戦以降の対戦表

- CHAOS ㉒ – BOWELS 18
- ALL ZERO 10 – FREEPRANET ⑪ / FREEPRANET 0 – KOTOWAZAR ⑩
- YASUDERS 5 – FLAME ARMY ⑯ / Z Z Z 3 – FLAME ARMY ⑭
- GAMES ⑯ – MAIDO 12 / GAMES 1 – SUSHIKUINE ⑪
- CIGARETTES ⑬ – SENSOU 3 / SCHOOLSONG ㉑ – CIGARETTES 13
- ELEMETS ㉖ – HERODOTUS 24 / ELEMETS 5 – ARTISTS ⑮
- PAST HEROS 5 – DOWN TOWNS ⑦ / M ARAI ㉚ – DOWN TOWNS 21
- EXCELLENTS 0 – SOKUSHIN J ⑩
- JAP CARS 10 – NEWFRIENDS ⑳
- YOSHIMOTOS ⑫ – BIG BAND 2 / YOSHIMOTOS 18 – PASOCOMSII ㉘
- IRONMAIDEN ㉑ – J N R 19 / CHEMISTRY 17 – IRONMAIDEN ⑱
- DRUGERS ㉔ – F PLANETS 21 / DRUGERS 7 – NHK ⑬
- MSX EVENTS 23 – MEISAKU ㉔ / JINJERS ㉖ – MEISAKU 8
- BIOLOGISTS ⑰ – ALL BLACKS 7 / BIOLOGISTS ⑬ – MYSTERIOUS 1
- PATLABORS ⑱ – GENDAIS 8 / WARDS 3 – PATLABORS ⑬
- NOTARINS 3 – DAIMEINAI ⑬ / DAIMEINAI ㉖ – DRUGS 19

2回戦第1試合

ALL ZERO VS. FREEPRANET

試合の山場は8回ウラに訪れた。10対9とリードしていたALL ZEROチームは激ペナではまさかの3塁打を打たれ、10対11という1点差で敗退したのだった。

10対11

2回戦第2試合

YATSUDERS VS. FLAME ARMY

あれよあれよという間に4回コールドゲームとなってしまった試合。勝ったFLAME ARMYチームは1回に3点、2回に6点、3回に5点、4回に2点も取った。

5対16

2回戦第3試合

GAMES VS. MAIDO

結果的には16対12と4点差もついてしまった試合だが、8回までは緊迫した試合。1点をめぐってのシーソーゲームは9回に16点目のホームランが出るまで続いた。

16対12

2回戦第4試合

CIGARETTES VS. SENSOU

5回コールドで終わった試合だが、5回ウラのSENSOUチームの反撃も見のがせない。2アウト満塁の場面でホームランバッターのせんしゃが……凡退したのだ。

13対3

2回戦第5試合

ELEMETS VS. HERODOTUS

逆転につぐ逆転で場内をわかせた好試合。3回、4回、5回、6回の4イニングで両軍合わせて32点も獲得する大乱打戦となった。結局、ELEMETSの勝ちだった。

26対24

2回戦第6試合

PAST HEROS VS. DOWN TOWNS

5対7という点数にも見られるように、じつにすばらしい試合だった。なにしろ両チームの投手のできがすばらしく、ホームランの数は両チーム合わせて1本のみ。

5対7

2回戦第7試合

YOSHIMOTOS VS. BIG BAND

12対2という大差で4回コールド試合となったゲーム。YOSHIMOTOSチームは12安打も浴びながら、得点はわずか2点で押さえ勝利をものにしたのであった。

12対2

2回戦第8試合

IRONMAIDEN VS. J N R

12対19の7点差を8回、9回で逆転してしまったIRONMAIDENチーム。8回オモテに4点、9回オモテに5点の合計9点も取った。この爆発打線は強力すぎる。

21対19

2回戦第9試合

DRUGERS VS. F PLANETS

前半はDRUGERSのゲーム、後半はF PLANETSのゲームと前後半で極端にゲームが動いた。試合時間のほうも30分と激ペナの平均時間よりは長かった。

24対21

2回戦第10試合

MSX EVENTS VS. MEISAKU

9回ウラ、サヨナラヒットで劇的な幕切れとなったゲーム。9回オモテに逆転したMSXEVENTSチームの夢を打ち砕いたのはランナー一掃の二塁打だった。

23対24

2回戦第11試合

BIOLOGISTS VS. ALL BLACKS

17対7、4回コールド。コールドという文字をなんど書いたことだろうか。4回オモテに一挙に10点も取ってしまうなんて、BIOLOGISTSチームはただものではない。

17対7

2回戦第12試合

PATLABORS VS. GENDAIS

ラッキー7で明暗がわかれたゲーム。5回までに大勢は決まっていたが、PATLABORSチームは7回にピッチャーのヒットなどで3点獲得してコールドに……。

18対8

2回戦第13試合

NOTARINS VS. DAIMEINAI

逆に「ラッキー7さえくればどうなっていたかわからないのに〜」というゲーム。6回ウラに連打で4点も取ってしまったDAIMEINAIチームはコールドにしてしまった。

3対13

3回戦第1試合

CHAOS VS. BOWELS

3回戦最初の試合は打ちつ打たれつの大打撃戦。CHAOSチームがホームランを打てば、BOWELSチームは3ランを打つ……16本もホームランが飛び出した。

22対18

3回戦第2試合

FREEPRANET VS. KOTOWAZAR

激ペナではめずらしい、完封試合。FREEPRANETチームは結局、4回まで散発の4安打しか打てず、0対10のコールドゲームとなった。投手力の勝利だった。

0対10

3回戦第3試合

ZZZ VS. FLAME ARMY

う〜ん、だんだんコールドゲームが多くなってくるような気がするが……3対14の3回コールドのゲーム。ZZZは10安打もはなちながら3点しか取れなかった。

3対14

3回戦第4試合

GAMES VS. SUSHIKUINE

げ、今度は1対11、3回コールドゲーム。負けたGAMESチームは1回に3安打をはなって先制点を入れたものの、その後は鳴かず飛ばずの0行進に終わった。

1対11

3回戦第5試合

SCHOOLSONG VS. CIGARETTES

ホームランにはじまりホームランで終わったゲーム。両チーム合わせて12本というホームランの数もさることながら、SCHOOLSONGチームの3本の満塁アーチは壮絶。

21対13

3回戦第6試合

ELEMETS VS. ARTISTS

8回まで進みながら、結局コールドゲームとなった。ARTISTSチームはホームランこそ少ないものの、連打連打で相手ピッチャーに休む間を与えず、コールド。

5対15

3回戦第7試合

M ARAI VS. DOWN TOWNS

勝ったM ARAIチームはなんと1回から9回まで毎回安打、という偉業をなしとげた。それとも、その猛攻撃をしのいだDOWN TOWNSをほめるべきなのだろうか？

30対21

3回戦第8試合

EXCELLENTS VS. SOKUSHIN J

これはまた、極端な試合だった。0対10で3回コールド勝ちをおさめたSOKUSHIN JチームはEXCELLENTSチームをたったの4安打に押さえて余裕の勝利をおさめた。

0対10

3回戦第9試合

JAP CARS VS. NEWFRIENDS

このゲームも7回ウラのラッキー7が明暗をわけた。なんとNEWFRIENDSは満塁ホームラン1本をふくむ、7点を獲得してJAP CARSチームに引導を渡したのだ。

10対20

3回戦第10試合

YOSHIMOTOS VS. PASOCOMS II

前半に点を取られすぎたYOSHIMOTOSチームは6回に大量9点を取るものの、ときすでに遅く、つぎの7回には18対28というコールドゲームになってしまった。

18対28

3回戦第11試合

CHEMISTRY VS. IRONMAIDEN

サヨナラホームランが飛び出し、劇的な幕切れとなったゲーム。敗れたCHEMISTRYチームはヒット、ホームランの数ともIRONMAIDENチームを上回っていた。

17対18

3回戦第12試合

DRUGERS VS. NHK

6回を終わった時点で、5対6というじつに接戦だった。しかし、7回のウラにNHKチームはヒット8本をはなち、5点獲得。この7回のウラの攻防が勝敗をわけた。

7対13

3回戦第13試合

JINJERS VS. MEISAKU

ラッキー7の攻防は本当にしれつだ。7回をなん点で乗り切るかによって勝敗に大きく影響してしまう。このゲームも7回オモテに大量11点が入って勝負あった！

26対8

3回戦第14試合

BIOLOGISTS VS. MYSTERIOUS

13対1、3回コールドなどというなさけないゲームになってしまったのは安打数の差だ。BIOLOGISTSチーム26打数22安打、MYSTERIOUSチーム11打数4安打！

13対1

3回戦第15試合

WARDS VS. PATLABORS

4回コールドになったからといって、両チームにそれほどの差があるわけではないのだが、WARDSチーム対PATLABORSチームのゲームは3対13の大差。

3対13

3回戦第16試合

DAIMEINAI VS. DRUGS

3回戦最後のゲームは9回まで29分間フルに戦った好ゲームだった。とくに9回ウラのDRUGSチームの追い上げはすさまじく7点も取る勢いだったのだが……。

26対19

新コーナー タイトル未定

7月号の記事中に間違いがありました。102ページの1回戦第2試合でGENSOSTARSが勝ったと思われるような記述がありましたが、勝ったのはBOWELSでした。103ページの1回戦第15試合で「RIVERSの4番しげひろ」とありますが、正しくは「EXCELLENTSの4番しげひで」です。同じく、「1回戦第21試合でULTRASチームが20対19で勝利した。」とありますが、「CHEMISTRYチームが20対19で勝利した。」の間違いでした。また、MISTERIOUSの作者、浅野康章クンは浅野泰章クンの間違いでした。以上、おわびして訂正いたします。

つぎはいよいよベスト8発表だ！→

ベスト8決まる！

やっと、ここまできたか！　という感じのベスト8発表です。今月のゲームで飛び出したホームランの数々を37試合ぶんピックアップしてお届けします。

いやー、ほんとにここまでくるのは長かった。激ペナの平均試合時間が約25分だとしても62試合やったから……1550分／すると、25時間以上も激ペナを見ていたことになるわけだ。う〜ん、なんか本当にすごいことのような気がしてきたぞ。

ベスト8までの試合経過は右のページを見てもらうとして、お待たせのベスト8を発表しちゃうぞ。

●KOTOWAZAR・大和広幸●FLAME　ARMY・三浦達也●ARTISTS・和田康太郎●M　ARAI・千葉広幸●NEWFRIENDS・飯尾繁●NHK・山口登●BIOLOGISTS・青木健二郎●PATLABORS・松村真也

今月のホームラン

M ARAIチームは1試合でなんと12本もホームランを打った怪物チーム。ついでに、ベスト8に進出したチームの1試合平均のホームラン数を見てみると……。

①M　ARAI(10本)②NEW FRIENDS(7.5本)③ARTISTS(5.5本)④FLAME　ARMY(5.3本)⑤NHK(5本)⑥BIOLOGISTS、PATLABORS(4.3本)⑧KOTOWAZAR(2.5本)

10本は無理だけど、5.5本ならどのチームでも打ちそうな気がするんだけどなあ。

↑4回戦第1試合　いきなりの満塁ホームランが飛び出した！

↑2回戦第1試合　7回ウラの同点アーチ

↑2回戦第2試合　このつぎの瞬間コールドになった

↑2回戦第3試合　この試合なんども飛び出す3ラン

↑2回戦第4試合　コールドを決めた1発！

↑2回戦第5試合　8回オモテの特大ホームラン

↑2回戦第6試合　5回ウラの3ラン

↑2回戦第7試合　1回オモテにいきなり3ラン

↑2回戦第8試合　どたんばでひっくり返した3ラン

↑2回戦第9試合　センターとレフトが見送る

↑2回戦第10試合　1回のオモテの先制ホームラン

↑2回戦第11試合　2回のウラに1点差につめよる

↑2回戦第12試合　焼け石に水だったホームラン

↑2回戦第13試合　レフトスタンドに飛びこむ

↑3回戦第1試合　こっちはライトスタンドに入った

↑3回戦第2試合　この試合唯一のホームラン

↑3回戦第3試合　この打球が満塁ホームランになる

↑3回戦第4試合　文句なしの満塁ホームラン

↑3回戦第5試合　1回ウラ先制の2点ホームラン

↑3回戦第6試合　バックスクリーンに飛びこむ

↑3回戦第7試合　これがホームランのスイング

↑3回戦第8試合　この瞬間コールドゲーム成立

↑3回戦第9試合　ライト下の黒いのがボールのカゲ

↑3回戦第10試合　ライトもボールを見送る

↑3回戦第11試合　必死で追いかける姿がけなげ

↑3回戦第12試合　この打球がスタンドに入っちゃう

↑3回戦第13試合　スコア上にある大きな点がボール

↑3回戦第14試合　標準的なホームランの姿

↑3回戦第15試合　あ〜っとセンター1歩も動けず

↑3回戦第16試合　ひょっとしたら捕れるかも？

↑4回戦第2試合　ダメ押しのダメ押しホームラン

↑4回戦第3試合　4回ウラに出た同点ホームラン

↑4回戦第4試合　レフトスタンドに吸いこまれた

↑4回戦第5試合　3回ウラ反撃ののろしとなるか！

↑4回戦第6試合　1回ウラの同点アーチ

↑4回戦第7試合　2ランが出て逆転したのだ

↑4回戦第8試合　夜空に消える白球

歌を詠む会

今月は「ほ」でした。●本当に 出るとは思わぬ ソーサリアン とにかくエムファン えらいんだ(長野県／百瀬努・14歳)●本当に やればできるの ソーサリアン ガイナックスも これを見習え！(埼玉県／J・Sずぅえんど・14歳)●ほしいんだ ソーサリアンが ほしいんだ だけどぼくには お金がないのよ……(山口県／上野洋平・13歳)●ほっといて オレは買うんだ ソーサリアン なにいってんの 金がないでしょ(奈良県／XYZ・14歳)☆今月は表紙に合わせてソーサリアンネタを採用してみました。10月号は「し」ではじまる和歌を詠んでください。 イラスト・きよ

4回戦第1試合　6対16

CHAOS VS. KOTOWAZAR

4回戦は第1試合から大波瀾(はらん)のスタートとなってしまった。なにしろ優勝候補の1つと見られていたCHAOSチームが6対16、2回コールド、試合時間10分というはやさで、まさにあっというう間に消えてしまったのだから。それにしてもなんとあっけない。

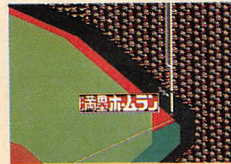
ホームラン性の当たり、これは大きいぞ

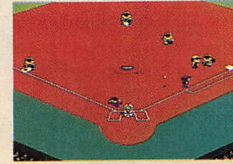
ピッチャーにデッドボールをサービス♡

4回戦第2試合　19対15

FLAME ARMY VS. SUSHIKUINE

毎回、着実に点を重ねていたFLAME ARMYチームが19対15で逃げきったゲーム。SUSHI KUINEチームも後半、7回、8回、9回の3イニングで合計9点も取る打撃力を見せたのだが、結局、初回にとられた6点をはね返すことができなかった。

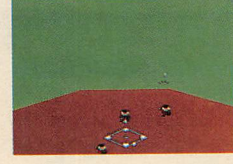
1回のオモテに飛び出した満塁ホームラン

ここでもデッドボールサービス

4回戦第3試合　23対25

SCHOOLSONG VS. ARTISTS

このゲームでは8回オモテのSCHOOLSONGチームの反撃が見どころだった。3番、4番、5番の連続ヒットで満塁としたあと、待ってましたとばかりに満塁ホームランも飛び出して1点差までつめよった。しかし、そのウラにダメ押しの1点を取られ敗退。

やった、満塁ホームランだっ

この1点がダメ押しになったのだ

4回戦第4試合　20対17

M ARAI VS. SOKUSHIN J

M ARAIチームは初回の2イニングで7点取り、投げては失点0でSOKUSHIN J打線を完全に押さえていた。しかし、その後はSOKUSHIN J打線もM ARAIチームのピッチャーにタイミングが合ってきて……、結局20対17の接戦であった。

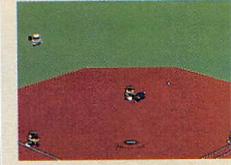
3回ウラのこの打者までは好投だった

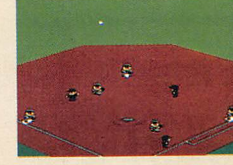
8回ウラの反撃はこの1打からはじまった

4回戦第5試合　13対3

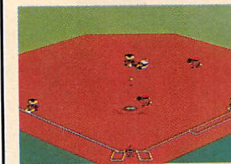
NEWFRIENDS VS. PASOCOMSII

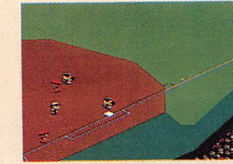
13対3、7回コールドでゲームは終了した。結局、PASOCOMSIIチームは7回までに3点しか取ることができなかった。激ペナで点が取れないチームは破れるしかないのだ。ホームランは打たれるはヒットは打たれるでは勝ち目がないのだ。

これはホームランを打ったところ

こっちはヒットを重ねて満塁

4回戦第6試合　13対23

IRONMAIDEN VS. NHK

12対5でむかえた6回ウラから軌跡は起こった。なんとNHKチームは6回、7回、8回とそれぞれ6点ずつ取って、7点差をひっくり返したばかりか、逆にIRON MAIDENチームを8回コールドにしてしまった！　ウソのような激ペナ大会である。

スライディングするランナー

この大きな当たりはホームランだ

4回戦第7試合　11対16

JINJERS VS. BIOLOGISTS

両チームとも足の速いチームだけにちょっと目を離したすきに2点や3点くらいはかんたんに入ってしまう、やな試合。ホームランの数はそれほど多くないというのは11対16という点数を見てもわかるとおり。両チームとも短打でコツコツと点を取っていくのだ。

セカンドへ盗塁するなど足を使う

見よ！このしぶい球筋

4回戦第8試合　26対22

PATLABORS VS. DAIMEINAI

7回オモテに7点もの大量点を取ってしまい、一気に勝負を決めてしまった。PATLABORSチームの打者は、HR値が分散しているために、7回になるとホームラン打者が急増するのだ。Dチームは7回のチャンスが生かせなかった。

普段は比較的飛距離の短い平凡な打線

7回になると突然ホームランが飛び出す

投稿大募集

①トビラアイデア→ビッツーに描いてもらうトビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→つまってしまったソフトがあったらこちらに。④歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやってほしいことをどうぞ。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポート。⑥マップコレクション→複雑なダンジョンのマップを書いて送れ！⑦歌を詠む会→歌人の気持ちになって和歌を詠もう。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカかペンセットをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

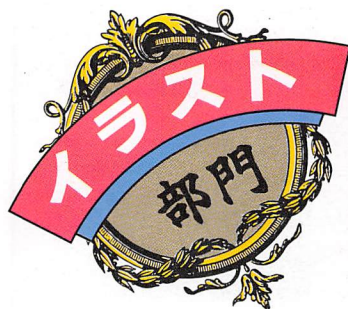
来月の決勝大会へつづく→

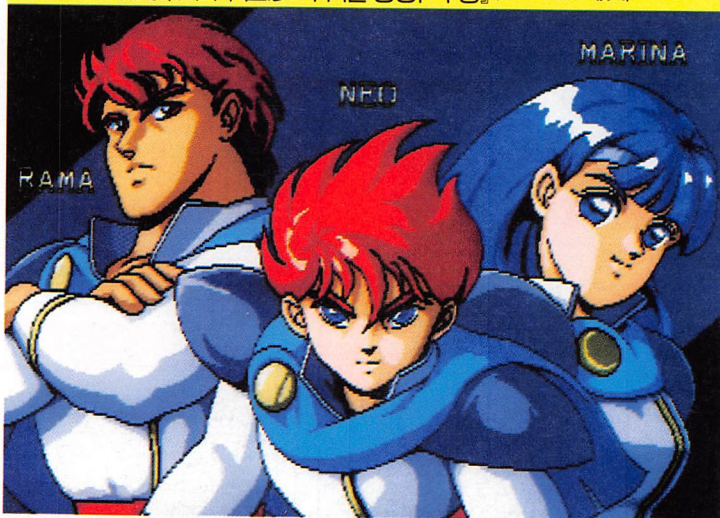
ほほ梅麿の CGコンテスト

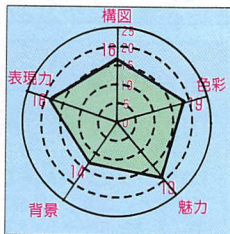
今月は紙芝居部門が充実しているでおじゃる。過去最多の6作品が集まったでおじゃる。こりゃあ来月は増ページするしかないマロ。

賞品＆賞金システム

ＣＧコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーＣＧチームの５人によって評価されます。５人が５つの項目につき１～５点の５段階で評価したものの合計点が高いほどランクが高くなります。くわしくは下の表を見てください。５つの項目はなんなのかというと、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は１万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク５枚＋Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク１枚＋Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　今月は5作品でおじゃる。
こんどる　おなじみ山本クンの作品は梅麿の描く女の子にどことなく似ているような……。
アニイ！　ま、このくらいならいいんじゃない。だれでも模写から入るわけだし。
ファンキーＫ　猪口クンの作品はいつ見ても味があるぜ！
こんどる　でも、今回はちょっと手を抜いたね。
アニイ！　鈴木クンの作品は平面的な女の子とクレパスで描いたような背景と妙にリアルなニジマス（？）の組み合わせが絶妙。
ファンキーＫ　でもよー、１歩間違うとボツになるところだぜ。
のぐりろ　オツベル二堂クンの作品はぼくちん好みだじょん。
こんどる　う～ん、色使いがダイナミックかもしれない。
アニイ！　それってほめてる？
ファンキーＫ　ホルスタイン渡辺クンの作品は色の使い方がベリーふぁんきーだぜ。
こんどる　でも、人間のほうはまだまだ勉強不足って感じだね。

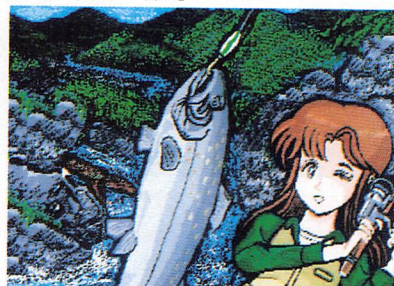
滋賀県・山本直彦『THE SOFTS』（グラフサウルス使用）

総合86点

女の子がかわいいでおじゃる。はっきりいってマロ好みぞよ。マリナちゃんをマロにゆずってたもれ。3人のなかでなぜマリナのキャラだけ目立つのか考えるといいでおじゃる。単に女の子だからか、構図のせいなのか、表情だろうかって。㊕

鳥取県・猪口亮『走りだしたらとめられない』EASY

74点

とても味のある絵でおじゃる。この調子でどんどん投稿してたもれ。㊕

静岡県・鈴木淳一『釣人』グラフサウルス

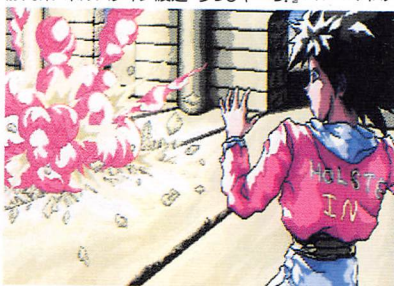
70点

マロは釣りが好きなのでつい選んでしまったでおじゃるが、まるで版画……。㊕

北海道・オツベル二堂『地球の見える風景』グラフサウルス

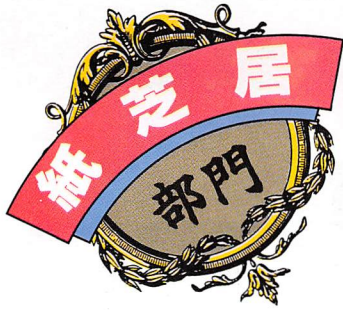
71点

おお、月にはにわがいるでおじゃる。もっとていねいに描くとよくなるマロ。㊕

静岡県・ホルスタイン渡辺『うっひゃ～っ！』F1ツールディスク

67点

もっと「驚いた!!」っていうアクションを人間にさせなきゃ、でおじゃる。㊕

おしかった人たち　イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）『ＳＴＲＥＥＴ　ＦＩＧＨＴＥＲ』北海道・ひすてりい～（２・２・２・１・２）『ボーイ』東京都・沢崎誠（１・２・２・３・２）『バーサス』神奈川県・指田ひろし（２・３・３・３・２）神奈川県・中山普（１・２・２・１・２）『シークレット・ザ・ガール』長野県・中尾俊文（１・２・１・１・１）『公園で散歩』長野県・渡辺誠治（１・１・１・２・１）

☆『CGコンテスト』への投稿募集中／ 詳細は78ページ

梅麿　今月は紙芝居部門特集という感じで掲載作品もどどーんと6本に増えておじゃる。
こんどる　田村クンの作品、ぼくは断然、気に入ったもんね。
ファンキーK　おまえだけじゃなくてみんなも気に入ったに決まってんじゃねえか／
のぐりろ　ぼ、ぼくちんはメロス・モレシャン★の作品も好き。
こんどる　変な雰囲気だけは伝わってくる、なんか生臭いやつ。
アニイ／　染谷クンの作品は紙芝居というよりも、この手のCGの基本って感じがする。
こんどる　絵とか色とかはともかく動きがいいよね。
ファンキーK　伊藤クンの作品はわかりにくいぜ／　2コマ目でうさぎ(?)が石(?)を投げて割ったというのを理解するのに1時間くらいかかったぞ／
アニイ／　和泉クンのほうは落ちがわからなくて笑えない。
のぐりろ　OMITOSHIクンの作品は字ばっかりだけど、笑えるじょ～ん。

6月号読者が選んだちゃんぴおん発表！

6月号の「読者のみんなにちゃんぴおんを決めてもらう特別企画」の集計結果を報告しよう。ぱんぱかぱーん、イラスト部門は『春が来た』を描いてきた京都府・三浦一誠がみごとグラフサウルスを手中におさめた！　紙芝居部門の東京都・伊藤直輝の『ゲットウ』も圧倒的におもしろいという声が多かったので、こっちにもグラフサウルスを進呈するぞ。また、決めてくれたみんなのなかから栃木県・古川明美、埼玉県・小金沢聡、熊本県・下田健太郎にもグラフサウルスをズ、ズ～ンとプレゼントだ。もってけどろぼう。

栃木県・田村真一『GOGO最強？ TANK君』ダ・ビンチ

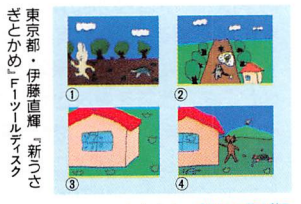
総合74点

セリフ(指令)の間の抜け方が心地よいでおじゃる。キャラクタもかわいいしここまで描けるのはけっこううまいと思うぞよ。落ちは本人がいうほどわかりにくくはなかったマロ、もっと自信を持ってたもれ。最後の2人の表情なんかグッドでおじゃるぞ。今度はこのキャラが動く、アニメーションなんかに挑戦してほしいマロ。㊕

京都府・メロス＝モレシャン★『ハラショー// それゆけ！ アンパンマン』パナソニックシステムディスクデジトーク

「中毒の人はいないかな」「あ、ヤクおじさん！」「どうしたんです」「助けちくれ～」「はやく口のなかへ」「き、気持ちえ～」「いやー、えかった～」

57点　本当に変な雰囲気でおじゃる。なんかいかがわしい感じがするのは考えすぎかもしれないでおじゃるが、それはともかく最後のコマの「ジュワッチ」と「ダーッ」で作者の趣味がうかがえるでおじゃる。㊕

東京都・伊藤直輝『新うさぎとかめ』F-ツールディスク

55点　なかなか、動きの芸が細かくておもしろかったでおじゃる。最後にもうひとひねりあれば……。㊕

埼玉県・染谷俊一『つり』パナソニックシステムディスク

54点　アイデアは楽しいと思うのでおじゃるが、色使いがうまくないのでもったいないでおじゃる。㊕

京都府・和泉篤士『悲惨の極致』ラクラクアニメ

53点　ワクがあるのとコケティッシュな感じのキャラ以外はあんまりほめるところがないでおじゃる。㊕

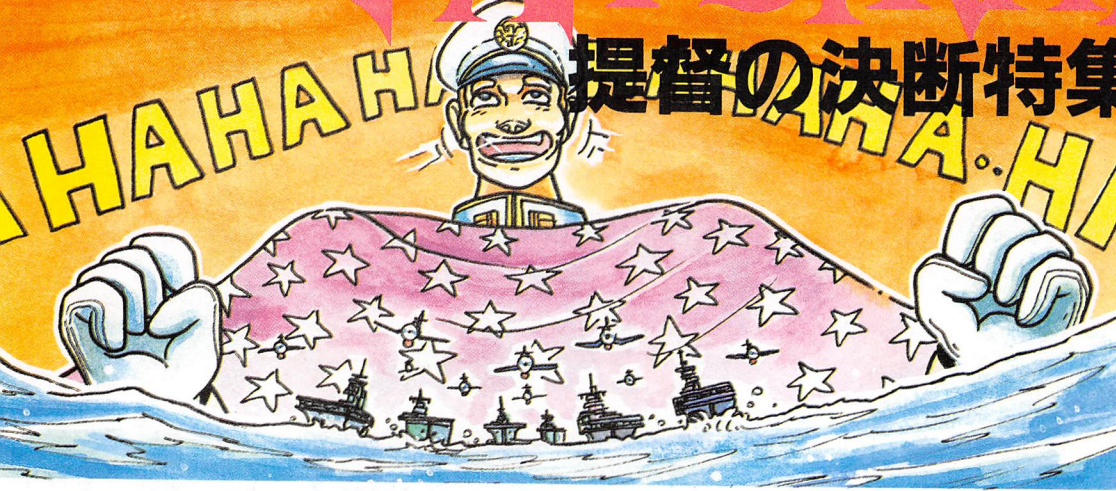
埼玉県・OMITOSHI『もしもあったら恐いシリーズ』パナソニックシステムディスク

47点　絵ではなくて、字で表現するなら、もっと字が読みやすいようにしてほしいでおじゃる。㊕

『月夜の芸術あるいは紫帽の少年』岐阜県・変態猿人間（2・2・2・1・1）『ウェイトレス』愛知県・横山光（1・2・2・2・1）『イヤリング』『アニイ／』大阪府・森津正臣（1・1・2・1・2）『199X』大阪府・山本俊（1・1・2・1・2）『燃える戦士』福岡県・R（1・1・1・2・1）『浜辺』長崎県・MASTERキートン（ディスク不良のためロードできませんでした）

ファン ストラテジー

FAN STRATEGY

提督の決断特集

先月号でI.W.パープリン提督は日本軍にめちゃくちゃにたたきのめされてしまったのでした。で、今回はパープリン提督、西川参謀という助っ人を得まして日本軍艦船撃沈作戦を遂行することになったのですが……。

日本軍艦船撃沈作戦

先月号でこてんぱんに日本軍にやられっちゃったみたいだから、秘策を教えてあげましょう。これを使えばサルでも勝てますよ。

①シナリオは1、そして連合国側を選択する。

②まずミッドウエイ、ハワイ、ロサンゼルス、サンフランシスコ以外の基地からすべての物資を国力へ戻す(これら4基地以外は日本軍にあげてしまうことになる)。

③各基地から国力に戻された兵員や航空機を残された4基地に集中的に配備する。

④HEX戦は見ないにして、ハワイに駐留している艦隊の完全修理をして待ちかまえる。

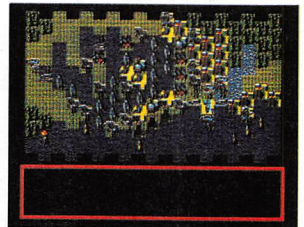
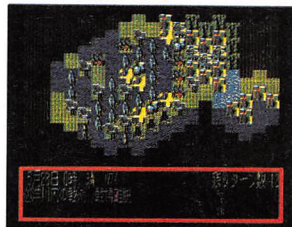
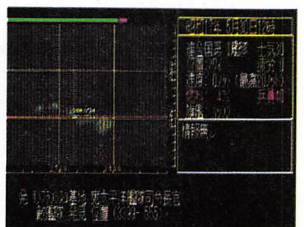
⑤日本軍は、ほとんどの基地を占領するとミッドウエイやハワイ基地へ攻撃をしてくるが、基地の防衛部隊の反撃でどんどん撃沈されていく。

⑥敵に再建造された艦艇が出現したら反撃を開始する。

(愛知県・西川俊男)

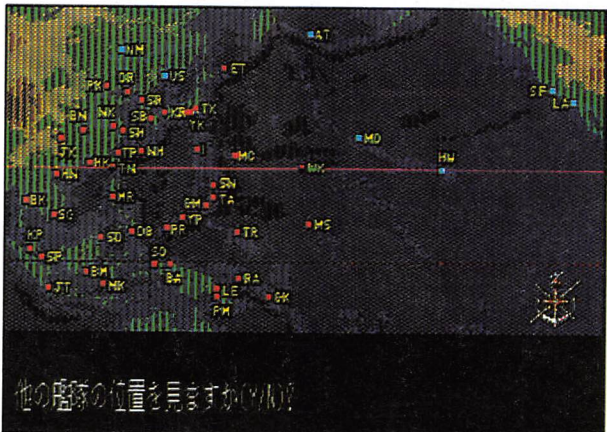
日本軍が戦争の準備を開始したとの情報をつかんだ我が連合国軍は、西川参謀の提出した「日本軍艦船撃沈作戦」を実行に移すことにした。まず前線の各基地から防衛部隊を撤退させることが行われた。そして最初に敵が攻めてくると予測されるミッドウエイ基地と、ハワイ基地へ集中して戦力を増強することになった。さらに戦闘を有利に戦えるように各技術の向上に力を注ぐことにした。

敵はこちらの思惑通りに、我がほうの大部分の基地を制圧すると、ミッドウエイ方面へ出没してくるようになった。ミッドウエイ基地へは、燃料最大、兵員200〜210、戦闘機と雷爆機を400〜500機、配備してある。我が連合国側の作戦は成功を収め、攻撃してきた日本軍の艦艇はすべて撃沈することができた。敵が態勢を立て直している間に、次に攻めてくると思われるハワイ基地の戦力を増強することに全力をあげることにする。

しばらくすると日本軍はハワ

再び日本軍艦隊が攻撃をしてきた。しかしこの程度では痛くもかゆくもないぞ

小規模な日本軍艦隊がハワイ基地へやってきた。もちろんかんたんに撃破する

日本軍がはるばるとアメリカ本土まで押し寄せてきた。無駄なんだけどね

基地	鉄鉱	原油	人口	工業	修補	耐久	武装	友好	兵員	燃料	資材	兵站	燃站	補待	敵兵	敵燃	備考
MD	0	0	0	0	補	20	20	--	280	300000	1000	99	99	12	0	0	
HW	0	0	10	12	修	99	98	79	200	295320	992	99	98	0	0	0	母
AT	0	0	0	0	補	10	10	--	0	0	0	0	0	0	0	0	
US	1	1	7	3	補	30	30	96	0	6900	0	0	0	6	0	0	
NM	1	1	3	1		10	10	97	0	6900	0	0	0	11	0	0	
SF	15	15	10	15	修	99	99	99	200	299800	100	99	99	0	0	0	
LA	15	15	10	15	修	99	99	99	200	299800	100	99	99	17	0	0	

基地を選択してください(0:選択 ret:終了)

とりあえずは、こんな感じに戦力を配備しておいた

日本軍がこちらの予定通りに部隊を展開してくれているぞ

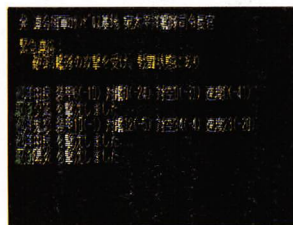
今月のプレゼント 西川クンにはテレホンカードをプレゼント。

日本海軍の誇る武蔵(むさし)でさえも撃沈してしまうのだ！

イ基地へ攻撃をかけてくるようになった。すでにミッドウエイ基地以上に強化されていたハワイ基地の防衛部隊のまえに、日本軍は次々と撃破されていく。

ミッドウエイ、およびハワイへ攻めてきた艦隊を見る限り、日本軍はどうやら戦艦もしくは巡洋艦数隻と駆逐艦数隻、そして輸送船各4隻で、我が基地を攻撃してくるようだ。たしかに艦隊数が多ければ上陸させられる兵員数も多くなるのだが、護衛する戦力の不足で、上陸する前に我が基地からの航空攻撃で大部分が海の藻くずと化していくのだ。これでは我が連合国軍が、本作戦を実行している限りは敵日本軍には勝ち目がないことを意味している。そして壊滅的な損害を受けて、敵は退却していくのだ。

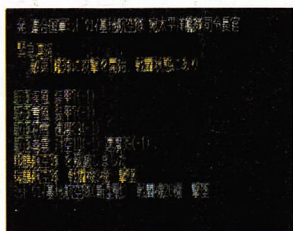
残ったサンフランシスコ基地とロサンゼルス基地は、距離が短いためお互いの航空部隊が援護することができるので、ハワイやミッドウエイよりは少ない戦力で基地を守ることができるだろう。基本的に後はこの繰り返しで作戦は続行される。

西川参謀の作戦は味方艦隊に損害を出さずに、敵艦隊を撃破することができるところが最大の特徴だった。この作戦は少々の変更で、通常にプレイしていて艦隊がボロボロになったとき

HEX戦を見なければどんどん敵を破壊できるようだ

このままいくと日本軍は将校がいなくなってしまうのだろうか？

にも使えるだろう。

この作戦を実行したときに気が付いたポイントを書きならべておくことにする。

1. 航空機(特に雷爆機)の予備を常に持っておくこと(これは緊急事態に対処するため)。
2. いつでも基地へ補給できるように、各基地の燃料輸送船・兵員輸送船の数に注意しておく。
3. 複数の敵艦隊から上陸をされても大丈夫なように、基地の兵員は最低でも3桁は駐留させておくこと。
4. 各基地が攻撃されても、基地耐久度が上がるように残りの資材に注意すること。
5. 各技術の開発で敵に遅れをとらないようにすること。
6. 敵空母を見つけたら付近の基地へ航空機(特に戦闘機)を増強しておくこと。
7. なるべくHEX戦を見ない。
8. 国民士気を少しでも高くするように努力すること。
9. ハワイ基地へ駐留している艦艇の能力を修理して高くする。

敵の空母部隊と戦闘しているが、我がほうが勝ったようだ

国民士気が下げられてしまった。すぐに上げておかねば

作戦の補足

この作戦をこのまま続行していくと、次のようなまだ改善が可能な点が見えてくる。

1. 敵ウェーキ基地から、我がミッドウエイ基地へ攻撃をかけてくること。
2. 敵が資源地帯を制圧しているため、敵の国力が強大になる恐れがあること。
3. 敵が我がほうの基地を工作員によって破壊しようと、力を入れてくること。
4. 敵日本軍が技術開発に力を入れてきて、きたるべき我が連合国軍の反撃時に頑強な抵抗をされる恐れがあること。

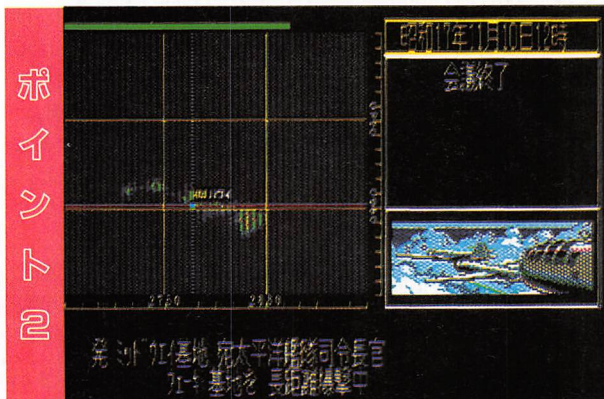
ここで以上の4つについて、この作戦の補足をしていく。

最初に1は、比較的かんたんに予防することができる。航空機技術力を上げていき、ミッドウエイ基地へ「長距離爆撃機」を配備するのだ。これを配備しておけば、我がほうの基地から一方的に敵ウェーキ基地を攻撃してくれるので、敵にミッドウエイ基地を攻撃をするすきを与えないようにできるはずだ。

つぎに2だが、これも多少は防ぐことが可能だ。連合国軍の潜水艦を総動員して、敵に資源を供給している基地の周辺に出撃させるのだ。そして敵基地の輸送船団を攻撃させて、資源の供給を少しでも減らしてしまうことができるのだ。

そして3と4は外交で、同盟国を増やして情報の収集力を上げておくことで、多少防ぐことが可能だ(とはいえ気休め程度にしかならないが)。ソビエトやタイなど中立国を、我がほうの同盟に引きこみ終わったら技術開発で情報収集力を上げていくのだ。そして最大になったところで敵のトウキョウ基地などの本土の基地で、住民扇動を行って敵の同盟国の信頼を低下させていく。そのうち敵は同盟を破棄されて、情報収集力が低下し工作員の成功率が落ちるし、技術の援助もされなくなるのだ。

これらの戦術で作戦を補助すればより完全になるだろう。

中立国を同盟国に引きこんで情報収集を増やすべし

長距離爆撃で敵基地へ先制攻撃をかけておくのだ

講師／飯島健男
第16回

いよいよ何度も次回送りにしていた七つ道具について語るときが来た。カップラーメンとか、滋養強壮ドリンクといった妙なものではない。実際に使っている大まじめなものばかりだ。これで、あなたも気分はしっかりゲーム・デザイナー！

ゲーム・デザイナーに必要な七つ道具

はっきりいって今回は、直接的にゲームを作るうえでの講義ではない。プロのゲーム・デザイナーとして仕事をしていくうえで、つねに身近に置いておくと便利な道具を紹介するだけだ。だから、これをそろえたからといって、シナリオがすぐ書けるわけではない。しかし何事も気分が大事だ。環境が整うと、それだけで、自分がその世界にひたりこんでいけるような、いつの間にか一流になったような気がしてくるものだ。

ただし、環境が整ったからといって、その気になっているだけでは何事も進歩しない。要するに環境を整えた後が問題なわけね。その気になった後にどれだけがんばるかで、結果は出てくるのだ。

だから、今回紹介する七つ道具は、もしそろえるならば、うまく活用しなくちゃだめだ。そろえるだけではただの資源のムダ。置いておいてもジャマになるだけ。だから、ぜったい活用しよう。それに、ほんとうに始めたら必要になってくるものだからね。そういうわけで、まず道具をそろえて環境を整えて、その気になろう。環境が人を育てるということはいろんなところで証明ずみだからね。

なお、これから紹介するものは、あくまでも私が使用しているものだ。ほかのゲーム・デザイナーが実際にどんなものを使っているか知らんが、まあ、あんまり変わらないと思う。それでは、行くぞ！

1つ目は辞書。これはみんなも持っているのではないかな。ただし、辞書といってもいろいろある。ふつうみんなが持っているのは国語辞典や英和辞典。漢和辞典や古語辞典だろう。もちろん、それらは私も持っている。しかし、それ以外にも辞書はたくさんあるぞ。類語辞典に反対語辞典、それにことわざ辞典。変わったものには四字熟語辞典、戦国漢和辞典などなど。とにかくいっぱいある。しかし、これらを全部そろえるとなったら大変である。それに辞書なんてものは読むというたぐいの本ではない。何かを調べるときに使用するものだ。そのため、手当たりしだいに手に入れてもしょうがない。

とりあえずは、お手頃な国語辞典があれば用はたりるだろう。私の場合、国語辞典は2冊持っている。1冊は三省堂の『現代国語辞典』。もう1冊は誰もが知っている岩波書店の『広辞苑』。はっきりいって『広辞苑』には何でも載っている。だったら、『広辞苑』1冊あればたりるだろうといわれそうだ。でも、あれを持っている人ならわかると思うけど、とっても重いんだよ。ほんと重いの。だから滅多に使わない。ふだんは『現代国語辞典』。それに載っていなかったときは『広辞苑』。といった具合だね。

それと辞書の話をしたついでに事典のことも話しておこう。事典とはある事柄について整理された本。百科事典なんて典型的なタイプだね。まあ、家が広ければ、百科事典全25巻なんてものがあってもいいのだが、事典にも特定の事柄について詳しいタイプのものもあるので、そっちのほうが、シナリオを書くときに重宝する。私は伝説事典、神話事典をはじめ武器や道具の事典を持っている。歴史事典や妖獣事典なんてのもお世話になった。このへんは用途に合わせてそろえよう。

2つ目は、カレンダー。これも誰でも持っているし、とっても安いものだ。なぜあえて大事なものの1つとして取り上げたかというと、ゲーム・デザイナーは予定どおりに行動しなければいけない、というごく当たりまえの理由からなのだ。まあ、どんな仕事でもそうだと思うけど、いくつもの仕事を1度にこなす場合は、あの仕事はいつまで、そっちの仕事がやれどうしたと、とにかくややこしいのだ。そのため、カレンダーをつねに手元に置いておかないとパンクしてしまう。

私はメモの書きこめるカレンダーで、今月の日程がメインで中央に、先月の日程が左上にちっちゃく、来月の予定が右上にちっちゃく書いてあるものを愛用している。これだと、3か月分の予定がいっぺんに把握できて、とっても便利。

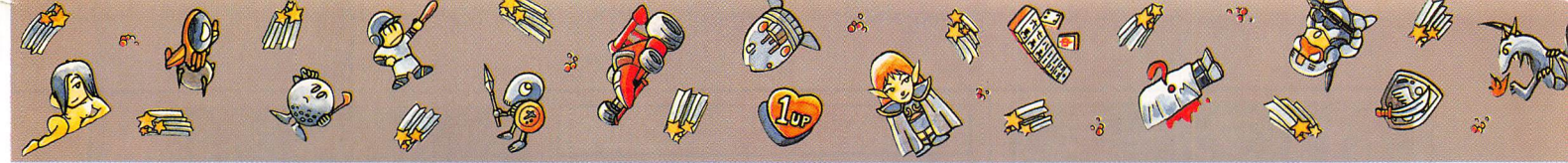
3つ目は電卓。これもみんなも持っているごくふつうのものだ。電卓は何に使うかわかるよね。べつにお金の計算をするためにいるのではないぞ。シナリオのメモリ計算などを行うときに、どうしてもいるわけ。

たとえば、16×16のキャラ（ゲームに出てくる小さなグラフィック・キャラクタのことだ。マップなどは、これがたくさん集

飯島健男の選ぶ **ゲーム・デザイナー七つ道具**

左の写真は私が実際に使っている七つ道具だ。まあ、予定表は、いつも本立てに置いてあるけどね。メモの大きいやつはこの写真には入りきらなかったけど、ちゃんとある。そうそう写真に写っているメモはいらなくなった紙を自分でまとめてノリづけまでして作ったものなのだ。

投稿ありがとう

今月はめずらしいパズルゲームが送られてきたので紹介しよう。タイトルは「バランス」。企画者は埼玉県の、てちゃぱくんだ。パズルというのは基本的にルールがすぐ見てわかるかんたんなものがいい。複雑だと考えることも複雑になって何手先を読むということがしにくくなる。そういう点でシーソーの両側に乗った荷物をバランスをとりながらそっくり入れ替えようというアイデアはわかりやすい。プレイヤーはシーソーの板の上を荷物を持って行ったり来たり。そこへタックルをしてジャマをす

辞書や事典のたぐいをざっと集めてみた。よく見るといろいろめずらしいものもあるでしょ。もちろんこのほかにもた〜くさんあるのだ

まってできていると考えればよい)を1キャラとした場合、ゲーム中にそのキャラを546キャラ使う場合は、どれだけの容量をくう(くうというのはべつに業界専門用語ではないが、必要とか、かかるという意味だ)か、暗算できるか。できたらべつに電卓は持ってなくてもいい。私は、暗算ができないんで持っています。

4つ目はワープロ、もしくはワープロ・ソフト。やっぱり手で書くよりもワープロのほうがだんぜん速い。さらに利点として、1度文章を書いたあとに手直ししたり、一部書き直したいときなど、かんたんにできる。消しゴムで何度もゴシゴシやっていると見づらくなるし、だいいち汚くなってしまう。それから手書きだと、長時間書いていると、どうも手が疲れる。まじめな話、手がしびれて動かなくなってくるのだ。その点、ワープロだと、比較的ラクだ。手が疲れないというわけではないが、手で書くより断然いい。

デメリットといったら、漢字を忘れるくらいだ。私もワープロを使うようになってから、おもしろいように漢字が書けなくなっていった。漢字を調べたり、いちいち書いたりする必要がないからね。ちょっとさみしいが、仕事の能率は、ぐっとはかどるので、よしとしよう。

私の場合は、ワープロを使用している。パソコンのワープロ・ソフトを使用したこともあるのだが、どうも性に合わない。まあ、これは好みの問題かもしれない。でも、ワープロってとくに安いわけじゃないし、かんたんには買えないと思う。しかし、ワープロは、おもちゃではないし、特に遊びに使うわけじゃないから、うまくおねだりすれば、比較的買ってもらえるかもしれない。また、MSXでも、十分に使えるワープロ・ソフトがあるから、それを使うのもいいだろう。ワープロ本体よりも、こちらのほうがはるかに安いから、いいのではないかな。

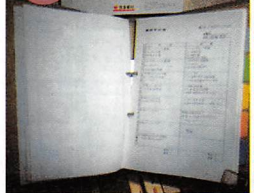
まあ、ゲーム・デザイナーというものは、限られた時間内にどれだけの仕事をこなせるか、というのも能力の1つだから、できるならばワープロを使って、自分の処理能力をアップさせてほしいものだ。

5つ目はメモ帳。ワープロがあるからといっても、もちろん手書きの作業がなくなるわけではない。大まかなまとめや、かんたんな下書きなどをするときには、メモ帳が必要だ。メモ帳といっても1種類だけじゃない。ここが大事。用途によって、紙を使い分けるのだ。たとえば、ほんとにかんたんなメモを取るときならば、手のひらサイズの紙がいいし、ちょっとした企画案や、アイデアを書きとめておくなら、レポートサイズぐらい、頭のなかにあるゲーム・アイデアの全体像をまとめたり、各種パラメータ出しをするときなどは、できるだけでっかい紙のほうがいい。そういうものは、何枚にもわたって書くよりも、1枚で見られるようにまとめたほうが、書いていてもラクだしわかりやすいからね。

ちなみに私は、手のひらサイズの紙というと、1度使ったレポート用紙や、もう使わない資料などを小さく切って、その裏を使っている。けっこう貧乏だぞ。

6つ目は各種ゲーム雑誌の最新号。これは、まあ情報収拾という意味もかねて、いちおう市販されているコンピュータ・ゲーム(ゲーム機もふくめて)をあつかった雑誌にはひととおり目をとおすようにしている。そうしないと、自分の暖めているアイデアや、現在進行中のゲームが、どこかで似たものが作られていると困るからね。だって同じものを作ってもしょうがないからね。ユーザーも、私にとってもだ。もちろん、そういった情報は、同じ業界のなかにいれば、仲間どうしで話をすることもあるが、それだけでは把握しきれない。そこで、我々だって雑誌を読んで、情報を仕入れているわけだ。

7つ目は予定表。月間単位と週間単位の両方をつけておくといちばんよい。面倒という人は、週間だけでもよい。これは開発の管理のために絶対必要。もちろん予定をたてるだけで、その日の結果も書かないとだめだぞ。予定表は何年かたって見直すと、けっこうおもしろいものだ。あのときは1つの仕事をこなすのに、あんなに時間がかかっていたのに、いま考えるとあの半分でできるんだなあ、なんてね。まあ、一種の日記みたいなもんかな。でも、ほんとうの意味は計画を見直したり、自己管理をするために必要なのだ。

以上7つを、ゲーム・デザイナーの七つ道具としよう。けっこうありきたりのもので気がぬけちゃったかな。ワープロ以外はかんたんに手に入るか、すでに持っているものだと思う。問題は、これらをどう活かすかなんだよ。自分がくふうし、大事に使うことによって、それらはふつうの何倍の働きをしてくれる。道具とは、環境とは、そういうものなんだよ。それでは、がんばってシナリオを書いていってほしい。

ピックアップ その2

見にくいけど、予定と結果について書かれている予定表

ピックアップ その3

辞書の間にゲーム雑誌をはさむのは倒れちゃうからだ

次回のお題

次回はシナリオの書き方、というよりシナリオを速く書く方法だ。今回みたいにワープロを使ったほうがいいというような外部の要因ではない。内面的に、シナリオを速く書いてしまう方法だ。これは、いろんなことに役にたつぞ。ただし、読んだだけで速くなるという、あまっちょろいものではないのであしからず。何事も行動しなくては始まらない、というわけなのだ。

投稿ありがとう

るラガーマンとバランスをくずす岩男が現れる。とてもおもしろそうである。ところが、荷物を持っていくところの記述がちょっとあいまい。荷物を引く、押す、持つとしたとき、積んである荷物は上に乗っているものからしか動かせないのか。また、荷物の重さの違いは何種類で重さの幅はどのくらいか。そのへんをもう少し詳しく書いてほしかったな。みんなはどう思うか、もしアイデアがあったら聞かせてほしい。とてもおもしろそうなのにおしいので、よろしく。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！ 応募要項の詳細は78ページ

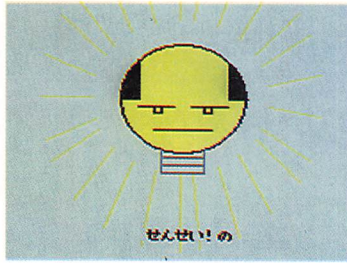
AV フォーラム

塾長:よっちゃん

先月の在庫総ざらえ一掃セールのおかげで、今月からはレイアウトもすっきりさわやか、見やすいページとなりました。ぜひ打ちこんで遊んでみてね。

規定部門 お題は「こんな人がいる」

今回の規定部門は、やや意外な展開となった。もっと有名人ネタのくーだらない作品の数々に埋もれることになると予測していたのだが、ちょっとヒネリを加えた渋めの作品たちに目尻をゆるめている塾長である。

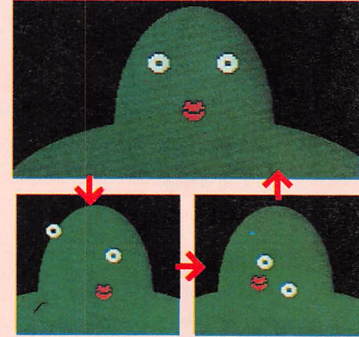
まずはM'1000クン(MSXt)の『よくいる技術の先生』。きれいにはげあがった先生の頭が光るのを電球が点滅するのになぞらえておるわけですな。グラフィックの下の文字が点滅といっしょに変わるのもよい。先生の表情が妙にクールでカッコイイのだが?

⊖写真で、ピカリと光っているのがわかるかな。男前のような気もする

よくいる技術の先生■熊本県・M'1000(14歳)

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:CIRCL
E(127,85),35:COLOR=(11,7,7,7)
:PAINT(127,85),11,1:DRAW"S4C1
4BM115,118D15R24U15D5L24D5R24
C1BM102,90R20BR10R20L9D4L4U4L
7BL10L7D4L4U4BD15R32BR10BU43D
23R10BL61U25D25L10":PAINT(95,
75),1,1:PAINT(155,75),1,1
20 OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM107,
170":PRINT#1,"まっててね":FORI=0TO
24:X=SIN(I)*30:Y=COS(I)*50:P=
127+SIN(I)*50:Q=85+COS(I)*50:
LINE(P,Q)-STEP(X,Y),11:NEXT
30 DRAW"BM100,170":PRINT#1;"き
゛し゛ゅつの":FORI=0TO50:COLOR=(11,
7,7,7):NEXT:DRAW"BM100,170":P
RINT#1," せんせい!":FORI=0TO50:CO
LOR=(11,7,7,3):NEXT:GOTO30
```

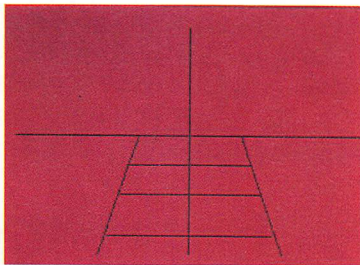
今月の1本

今回から、その月の作品でもっともイカすモノをピックアップして大きく紹介することにします。大きなリストの迫力に、つい打ちこんでみようかな……と思ったりして。

初登場のしみみクン(M)の作品は、ほっておくとオバQ風味のキャラクタの目と口がフラフラフラ、あらぬ方向へただよっていってしまう。もうダメだ、というときはスペースキーでもとの位置に戻ります。ナイス。

⊖はじめは上段のようなまともな顔なんだけど、これが次第に下段のように変化していく。うひゃー、たまらんと思ったら、スペースキーで復活

こんな人もいる■石川県・しみみ(16歳)

```
1 DEFINTA-B:F=12:COLOR15,1,4:SCREEN2,3:C
IRCLE(133,140),99,F,0,3.14,1.7
2 CIRCLE(133,204),140,F,,,.5
3 FORI=0TO2:PAINT(133,133+I),F:NEXT:FORI
=124TO142STEP9:LINE(I,45)-(I,12),12:NEXT
4 A$="<~"+CHR$(255)+"ぬぬ"+CHR$(255)+"~<":
FORI=0TO1:SPRITE$(I)=A$:NEXT:B$="f~"+CHR
$(255)+"<テ"+CHR$(255)+"~<":SPRITE$(2)=B$
5 FORI=0TO2:READG(I),J(I),C(I):X(I)=G(I)
:Y(I)=J(I):NEXT
6 FORI=0TO2:A=RND(1)*8-4:B=RND(1)*8-4:X(
I)=X(I)+A:Y(I)=Y(I)+B
7 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),C(I),I:NEXT:IFS
TRIG(0)THENFORI=0TO2:X(I)=G(I):Y(I)=J(I)
:NEXT:FORI=0TO2:GOTO7
8 GOTO6
9 DATA 100,80,15,150,80,15,125,120,9
```

あまりに単純で、やられたなあと脱帽しちゃったのが映画マニアくん(M)のこの作品だ。題をチェックしてから画面を見れば、明快ですね。えーと『トータルリコール』のビデオも発売されました。日本の猪木、アメリカのシュワルツェネッガーというところかな。

⊖題を見ると「ああわかった」と大笑い。段々になった腹筋がすごいよね

ムキムキシュワちゃん■愛知県・映画マニア(17歳)

```
10 COLOR6,9,9:SCREEN2
20 FORI=0TO6:READA,B,C,D
30 LINE(A,B)-(C,D):NEXT
40 GOTO40
50 DATA0,90,255,90,127,0,127,
191,90,90,60,191,165,90,195,1
91,82,115,173,115,75,140,180,
140,67,175,187,175
```

誰もが知っている、ムンクの『叫び』をテーマにしたのが、称号アップしてクアトロバンドリンとなったDX14クンの作品。轟音とともに背景の色が切りかわるところが、うまく気分を出している。ゴッホもよろしく。

⊖顔がちょっと赤塚不二夫ふうにのんびりしちゃったが、ムンクの「叫び」です

叫び*■岩手県・クアトロバンドリンDX14(17歳)

```
10 COLOR,0,0:SCREEN2:COLOR=(1
1,7,0,4):FORA=50TO130:CIRCLE(
128,A),40,11:NEXT:COLOR=NEW
20 FORD=0TO1:FORF=0TO1:N=70-F
*9:W=108+D*40:E=15-F*14:CIRCL
E(W,N),E+2,E:PAINT(W,N),E:NEX
T:L=68+D*120:CIRCLE(L,130),80
,11,,,4:PAINT(L,130),11:NEXT
30 CIRCLE(128,A),25,8,,,1.5:P
AINT(128,A),8:FORE=6TO13:READ
B:SOUNDE,B:NEXT:DATA 247,9,44
,27,52,9,13,13
40 SETADJUST(-5+RND(1)*10,-5+
RND(1)*10):FORI=0TO2:Z(I)=INT
(RND(1)*8):NEXT:COLOR=(0,Z(0)
,Z(1),Z(2)):GOTO40
```

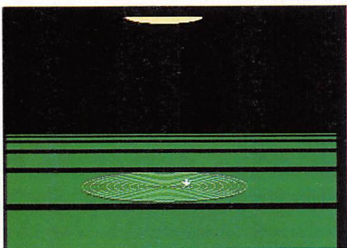

☆「AVフォーラム」への投稿募集中! 応募要項は78ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

お★題

私の好きなもの　「サウンド・オブ・ミュージック」という有名なミュージカルに「マイ・フェバリット・シングス」（私のお気に入り）という名曲があるのをご存じでしょうか。「好きなものを思い浮かべていれば、いやなことなんかふっとんじゃうよ」というお気楽な歌なんだけど、多忙でバテ気味の塾長はこの歌を口ずさんで自らを激励している。11月号のお題は「私の好きなもの」とします（10月号はスペシャルのため規定部門はお休み。今回のお題は11月号ぶんです）。自分の好きなものを、思い入れたっぷりに作品化してちょ。塾長の場合はイタリアのパスタとフレッシュなワイン、西宮の某うどん屋、鳥取の生牡蛎（なまがき）、……。しめ切りは8月8日必着。

自由部門　ミステリーをサークル

えーと、音楽作品を厚遇する一環として、いままで自粛していたFM音源を使った作品も採用可にしました。よろしくね。

さて、ふらっとまぁしゅクン（MSX）は、例のヤツがテーマだ。彼は、おなじみの宇宙人説をビジュアル化している。プログラムもぎりぎりの長さだけあって、音とビジュアルのバランスのとれた好作品。サークルの部分でモアレができているのも気分が出ている。起承転結のあるストーリーもの、といったところですね。

キラキラと円盤が降りてきて、宇宙人地面へ移動、グリグリと輪をかいて、再び宇宙へ去っていく

ミステリーサークル・宇宙人説＊
■神奈川県・ふらっとまぁしゅ（14歳）

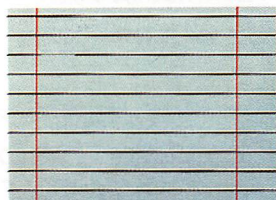
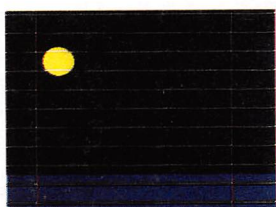
```
1 A$=CHR$(24):COLOR15,1,1:SCREEN5:SPRITE$(0)=A$+"こレ~く"+A$+"$D":ONINTERVAL=30GOSUB6:FORI=0TO3:READX(I),Y(I):NEXT
2 FORI=1TO6:LINE(0,100+2^I+I)-(255,100+(2^I*2)),12,BF:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
3 FORI=1TO30:COLOR=(1,7,7,7):FORJ=0TO30:NEXT:CIRCLE(122,0),I,11,,,.2:PLAY"V15O8D32C32":COLOR=(1,0,0,0):NEXT
4 FORI=7TO143:PUTSPRITE0,(118,I):NEXT:INTERVALON
5 FORI=0TO3:FORJ=0TO99:NEXT:PUTSPRITE0,(X(I),Y(I)):NEXT:IFC>68THENGOTO7ELSE5
6 C=C+3:P=1-P:CIRCLE(122,150),C,2+P,,,.2:RETURN:DATA117,137,100,143,117,148,135,143
7 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,(118,142):FORI=141TO7STEP-1:PUTSPRITE0,(118,I):NEXT
8 PUTSPRITE0,(255,211):PLAY"V15O8G6F8E16D32C64":FORI=0TO7:COLOR=(11,I,I,I):FORJ=0TO20:NEXTJ,I:COLOR=(11,0,0,0):OPEN"GRP:"AS#1:PSET(70,190):PRINT#1,"あっ ミステリーサークル!?":CLOSE
9 GOTO9
```

あー、きれい。とってもきれいなので即サイヨーとなったのがJORSONクン（M）の「ぼうず」。花札の１枚。トランプの高級なものとかもそうなんだけど、花札にはゲームという面と同時にカードの絵柄を楽しむという要素もあるし、大きさもかわいいのだ。こういうビジュアル・シリーズもよいですね。

あー、そっくり。あー、きれい。こういうデザインを見ると、「日本でよかった」と思う塾長であった

ぼうず＊　■東京都・JORSON（14歳）

```
10 COLOR1,2,2:SCREEN5:CLS:R=RND(-8):COLOR=(14,3,3,3)
20 LINE(60,15)-(176,215),1,BF:LINE(68,23)-(168,199),8,BF:CIRCLE(107,80),39,1,,,1:PAINT(107,80),15,1:CIRCLE(108,215),90,1,.75,2.1:PAINT(99,180),14,1
30 FORI=1TO6:CIRCLE(87+RND(1)*30,I*10+170),50,1,.75,2.1:CIRCLE(110+RND(1)*30,I*8+180),50,1,.75,2.1:NEXT
40 GOTO40
```

コピー命令とページ切替えでうまくブラインドを表現したのが、NAVAクン（M）の作品。スペースキーでブラインドを閉じたり開いたりできます。あー、これは１本とられたなあ。ブラインドを開けると、外はきれいな月夜。スペースキーでカクカクッと（３段階）ブラインドが閉まります。窓の外が海なのも、リゾート気分を高めたりして。あー、泳ぎに行きたいなあ。

ブラインドをスペースキーで開けると夜の海に、美しい月と星が浮かんでいる

BLIND（ブラインド）＊　■千葉県・NAVA（14歳）

```
1 COLOR,,1:SCREEN5:PAINT(0,0),1:FORI=0TO50:PSET(INT(RND(0)*240),INT(RND(1)*195)),15:NEXT:CIRCLE(50,50),15,10:PAINT(50,50),10:LINE(0,170)-(256,212),4,BF
2 FORI=0TO3:COPY(0,0)-(256,212),0TO(0,0),I:NEXT:FORJ=0TO3:SETPAGE3,J:FORI=0TO210STEP20:LINE(0,I-J*3)-(256,I+J*3),15,BF:NEXT:FORN=30TO210STEP180:LINE(N,0)-(N,212),8:NEXT:NEXT
3 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=3TO0STEP-1:SETPAGEI:FORN=0TO80:NEXT:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO3:FORN=0TO80:NEXT:SETPAGEI:NEXT:GOTO3
```

健郎太クン（M）の作品は、ソーラン節の最初の部分。ノイズをうまく使って、和太鼓の感じを出している。塾長は出身がそっちのほうなので、小さいときに地元のおっさんがフルパワーで歌う本物をよく聞いたぞ。漁師の腰の入ったグルーブは、超強力でした。

ヤーレン・ソーラン　■兵庫県・健郎太（14歳）

```
10 SOUND7,8
20 PLAY"V15S11M2900","V5S9M2900"
30 PLAY"T120O4L8R1R1D4EGB4AGB4AGA4GDE4GDE4E","T120O3L8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8GGR8DE4.R8"
40 GOTO30
```

よしむソフトくん（M）の作品も音だけ。で、ちゃんとストーリーがあります。空から円盤が落ちてきて、地面と衝突／　中から宇宙人がゆっくりこちらに歩いてくる。宇宙人はしゃべった。大阪弁で「ここはどこ？」（微妙なイントネーションを聞き分けてくださいね）。うむむ、やるなあ。この吉本ギャグにも似た、もったりとした落ちにシビビビビ。

ココハドコ？　■大阪府・よしむソフト（13歳）

```
1 SOUND7,56:FORI=90TO21STEP-2:O=I+10-RND(1)*20:PLAY"T120V15L48N=O;":NEXT:GOSUB3:SOUND7,159:SOUND6,61:SOUND10,16:SOUND12,80:SOUND13,0:GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"T120V15L64O1GR2GR2GR2GR2GR2","T120V15L64O1A-R2A+R2A+R2A+R2A+R2"
2 GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"V15T120L12O3DD#CR16DE","V13T120L12O4D-D#CR16DD":GOSUB3:END
3 FORI=0TO1500:NEXT:RETURN
```

はい、今月のトリは、BUTAXクン（MS）のPAC-MEN。すなわち口をパクパクさせながら行進していくパックマンたち。スプライトパターンの作り方とか、参考になります。画面全体をおおわんばかりのでっかいパックマンが口を開閉する、という恐怖のバージョンもあったんだけど、没にしました。

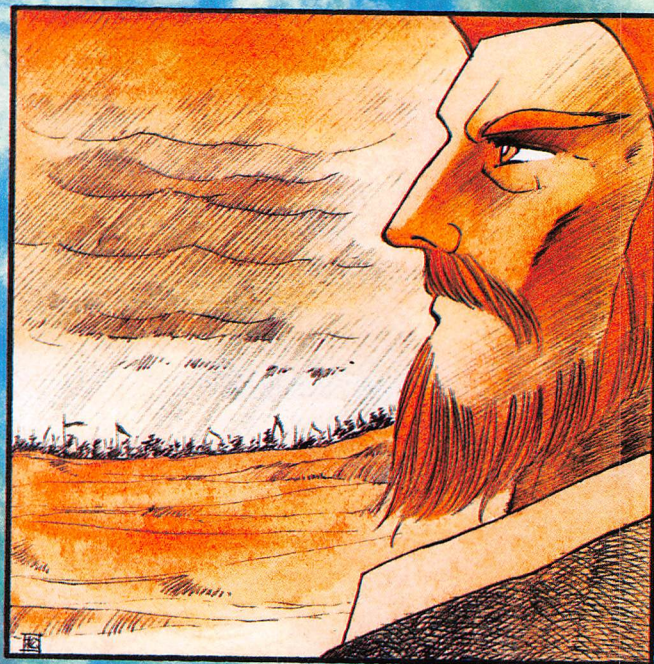
左から右にパックマンがパクパク行進、あーうなされそう

PAC-MEN（パックメン）＊　■青森県・BUTAX（15歳）

```
1 COLOR,0,0:SCREEN4,1:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)=CHR$(0)+">{"+CHR$(255)+"みま~く":SPRITE$(1)="<v"+CHR$(255)+"たタチb<":FORI=0TO7:A=A+1:A(I)=A*32:NEXT
2 B=1-B:FORI=0TO7:A(I)=A(I)+2:PUTSPRITEI,(A(I),100),2+I,B:NEXT:PLAY"T255L64S13M10N24":GOTO2
```

第22回 ■■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

『三國志』ビヨンド・ザ・桃園の義

本当の主役はだれだっ！

今月のテーマは『三國志』だ。実は最近吉川英治の『三國志』全8巻を読み終えたばかりなのである。いやー、感動感激の嵐に血沸き肉踊る、の連続で、読み応えおおありなのであった。中国の古典では『西遊記』以来だが、こっちは本当の翻訳だった。この『三國志』は中国の原書の翻訳ではない。最初はそうかと思っていたのだが、かなり吉川英治の独創になるものが多いようだ。

ま、そんなことを考えなくても、まさに厭きさせない面白さであった。で、読みながら思ったのが、ゲームの『三國志』の作者はこの本からほとんどのインスピレーションを得ているんだな、ということだ。

ゲームで使われている戦略や、政治工作なんかが随所に出てくる。ゲームを遊んだ人はきっと楽しめるはずで、読んだ後は今までより100倍以上面白くゲームができるはずだ。まずはおすすめである。なかでも面白かったのは一騎討ちで、両軍の大将が前に出て名乗りをあげる。そこで一騎討ちとなるわけである。

2人は馬に乗り大きな青龍刀をぶんぶん振り回しながら戦うのである。その間、味方はどうしているかと思うと、応援しているわけである。それこそ、鐘や太鼓を打ち鳴らしての応援である。優雅なものなのである。といっても戦争は戦争で、一騎討ちでも負けたら、首を取られて塩漬けにされたりする。恐い話である。一騎討ちが長引くと、馬が疲れてくる。そうすると勝負にならないから、一度引き返して馬を取り替えて再度戦う。夕方までに決着がつかないと翌日まで休んで再度戦う。そういう場合は夜襲なんかはしないみたいである。そうじゃないときは平気で相手の裏をかくことで必死なのに。不思議なのである。

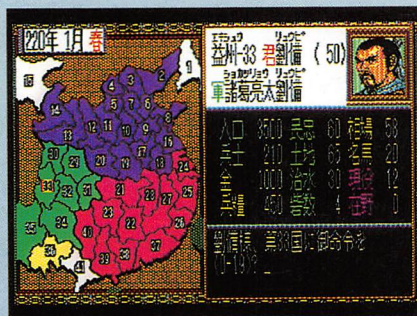
日本のSLGの一典型を築いた作品だ

大将の強さは、これはもう圧倒的で、『三國志』の記述によると刀一振りで10人ぐらい平気で死んでしまったり、もうすごい勢い。だから、その大将が死んでしまうと、もう全軍の敗北が決まったようなものなのだ。

中国の歴史に全く無知なぱおぱおは劉備が中国統一するのかと思っていたが、見事に裏切られた。劉備はいつもかっこいいのだが、意外に優柔不断だったり愚かであったりする。諸葛亮が現れなければ、いつまでたっても人望はあるけれど、実情は素浪人、といった不安定な立場でいなくてはならなかった。『三國志』の本当の主役はこの諸葛亮だ、という見方もできる。そして、もうひとりの主役は曹操である。『三國志』ではどちらかというと、悪役で、漢の皇帝をないがしろにしたりして、ひんしゅくものなのだが、これがどうして、なかなか人間的なキャラでおもしろい。なかでも、劉備の義兄弟、関羽に惚れ込むところがおもしろい。

関羽は張飛とともに劉備を長兄とした義兄弟の契りを結んだ男だ。戦士として優れているだけでなく、知性もある。そしてなによりも劉備に対する忠誠で、世に知られた人物である。単なる豪傑ではなく忠義の人として名を馳せていた関羽に惚れ込んだ曹操は、関羽を生け捕りにした際、なんとか部下にしようとやっきになるシーンがある。関羽はいつか劉備が現れたら、いつでも劉備の下に駆けつけていい、という条件で曹操の食客になるという下りである。曹操がどんないい衣装を与えても、関羽はかつて劉備にもらったぼろぼろの衣装をきたままで、曹操はそれを知ると、劉備にたまらないほど嫉妬を感じるのだ。

◐劉備、関羽、張飛立つ！ 連戦連敗でも不思議と人望のあつい劉備。それを支える関羽と張飛であった。桃園の義よ、いまいずこ？

◐劉備全盛時には有力な武将が目白押しだった。70過ぎても現役なんていうおばけみたいな武将もいた。全盛時に一気に事を運んでいたら……

◐諸葛亮なくては、劉備の今日の名声も、『三國志』そのものも存在しなかったろう、と思われる。まさにスーパースターなのである。

◐ゲーム中に使われる戦術や戦法も小説中に度々出現。吉川英治『三国志』は講談社文庫。最近陳舜臣の『諸葛孔明』(中央公論社)も出た

『三國志』から学ぶことは？

まもなく、劉備の居所がわかって、関羽は曹操に暇乞いに行くのだが、曹操は病気を理由に会おうとしない。会えば、約束どおり関羽を劉備の下に帰さなくてはならないからである。が、そんな苦労もむなしく、関羽の固い意志は曲がらなかった。結局曹操の片思いにおわったのではあるが、これは無駄にはならなかった。曹操包囲網がしかれ、曹操危機一髪のときにおちてきた曹操一行を逃したのがほかならぬ関羽だったのだ。関羽は昔の義理をもとに、曹操を逃がしたら自分の首を与えるとまで諸葛亮に誓った。にもかかわらず、逃してしまう。『三國志』を読んでいると、読者は何度も歯がゆい思いをさせられるのだが、ここはそのなかでも最高に歯がゆい場面である。その代償に関羽の情にあつく、義理固いナイスガイな一面を見せつけられるのである。

『三國志』を読み進めていくと、だんだん憂鬱な気分になってくる。それは関羽、張飛、そして劉備がそれぞれ死んでいくころである。青年の高い理想を胸に桃園で義を結んだころの勇気みなぎり、血気盛んというようなノリがなくなり、感じられるのは冬の寒さだけだ。中国統一を最終目標にしてきた3人にとって、蜀をとったとはいえ、志半ばで世を去る無念は読者にも十分伝わってくる。

ぱおぱおなんか劉備の死ぬところで泣いてしまった。劉備が死ぬのは、魏への正面攻撃のさなかであった。劉備亡き後、国政の最高責任者になった諸葛亮孔明。物語の中盤からはこの人物が主人公のようになっていく。諸葛亮は劉備の意志を貫くため、再三魏に攻め入るのだが、ついに目的を達せずして戦地に倒れる。物語を読む限りでは、諸葛亮には余りにも人材が不足していた。魏は、なんのかんのといっても曹操の息子もなかなかのものだし、なんといっても仲達がいた。孔明にはとても及ばないが、彼が孔明に勝ちはしなくても負けなかったのは、孔明の偉大さを見抜いていたからである。これは結構迫力がある。自分にはとても歯が立たない相手の存在を認めるのは、勇気を必要とすることだからだ。

さて、『三國志』を読んでいたく共感を覚えたことが2つある。ひとつは、勝敗にこだわらない、という点だ。戦争に負けても「勝敗は兵法の常」などといって、わりと楽観的なのだ。もちろん、全滅で死んでしまっては元も子もないが、負け戦とわかると逃げるのだ。劉備にとりえがあるとすれば、逃げ方が実にうまいという点だ。

とにかく、諸葛亮に出会うまでは連戦連敗のような状態で、よく生き続けられたものだと、感心するばかりである。逃げ方がうまいのは劉備ばかりではない。曹操も逃げの達人である。負けて逃げる。これが最終的な勝利への条件ともいえる。しょせん、連戦連勝は無理なのだ。たまには負ける。負けたときに命まで取られたらそこでおしまいなわけで、次に期す精神が重要なのだ。

もうひとつはさきほども書いたが、人材である。これはゲームの『三國志』シリーズを遊んでいる人にはわかりすぎていることだと思う。事が大きくなればなるほどひとりの人間では目が回りきらなくなる。諸葛亮の最後がいい例だ。諸葛亮自身は超人的な頭脳の持主なのだが、やはりひとりの力ではどうにもならない。超人的な頭脳ひとつよりも、そこそこ優れた頭脳10個のほうが強い。そういいきれる場合が多いのだ。とにかく、ひとりで国政から軍事まですべてをまかなっていたのである。過労が元で死んだことになっているが、無理もないと思わせる。

ともあれ、『三國志』ファンだったら、絶対におもしろく読めるはず。夏休みを利用して全8巻にチャレンジしてはいかがだろうか。

DM fan ディスクマガジン・ファン

（先月号で先取り的に載せたピンクソックス6。いよいよ本格的に紹介できるぞ。あいかわらずかわいい女の子が続々登場するのだ♡　毎月おなじみのDSは、裏技情報もあるのだ。）

DS＃27

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・7月9日発売予定（毎月上旬発売）
●コンパイル

いよいよ夏本番の今日このごろ、みんなはどうしているかな？　毎日暑い日が続くから、体には十分気をつけよう。もしも暑さでぷっつんしそうになったときは、DSでの一みそこねこねするといいかもしれない。

さて、今月のDSはというと、夏の日差しのように、今月もめいっぱい元気ばりばりだ。かこみにして紹介する各コーナーのほかの内容は、まず、最近ノリが過激になる一方だといううわさの、『リンクスネットコンパイルコーナー』。MSXのイベントでおなじみのハイパー河内氏『ハミングバードソフトニュース』、オンライン小説『タイムシンドローム2』などの連載コーナーは、あいかわらず楽しいし、連続AVG『ノーザンクォーターズ』Ⓟの＃4や、かわいいネコがとびまわるパズルゲームの面データ、『にゃんぴ面データVol.7』、クイズゲーム『新・帰ってきたクイズII』Ⓟなど、好評のゲームシリーズもある。

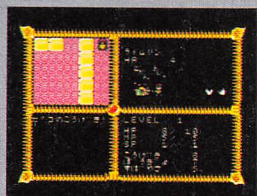
また今回は、プレゼントがてんこもりなのだ。

ゲームソフトやCDなどを、大放出するので、乞うご期待なのである。

↑さわやかタッチのDS＃27の表紙だ

読者投稿ゲーム Ⓟ

コンパイル

コンパイルには、DSの読者からゲームの投稿がよせられ、優秀な作品は、DSに掲載することになっている。今回はそんな作品を2つ紹介するぞ！

BGV 妖気な夜 Ⓓ

コンパイル

音とCGで楽しむBGVのコーナー。今月は発売が夏ということで、夏といえば……。きもだめしですか？　とにかく今回の題名は、『妖気な夜』。墓場で踊る、ファンキーなオバケを楽しんでね。

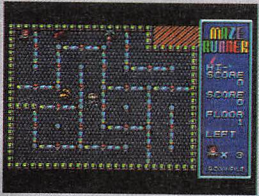
ピーチアップDSオリジナル メイル・ボックス Ⓓ

もものきはうす

『ピーチアップ』のおたよりコーナーの進行係、モモコとアオナのきゃぴきゃぴ2人組が、ここのところ発売されていない『ピーチアップ』によせられたファンレターをDJ風にかわゆく紹介。

メイズランナー Ⓟ

コンパイル

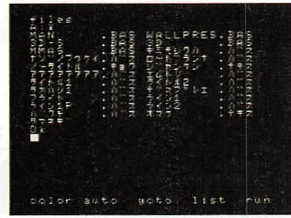
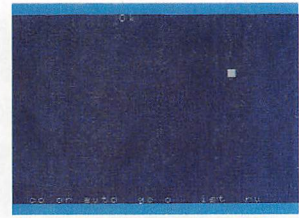
コンパイルから発売している、PC－9801シリーズ用のDM、『ディスクステーション98』に入っているアクションゲームを、MSX版に移植したものである。

FIGHTING BET Ⓟ

MSX・FAN

4人の選手がバトルロイヤルで闘って、いったいだれが勝ち残るかを予想して点数をかけるゲームだ。◎○△×で、選手のパラメータをあらわしているのも、ギャンブルっぽくておもしろい。

※㋢マーク……デモ
Ⓟマーク……遊べるもの

DS地下プロジェクト
隠された秘密のファイルたち

一見、なんの変哲もない、いつもどおりのDSのディスク。だが、その中には秘密のヴェールに包まれた、謎のファイルが隠されていたのであった！
「ジャジャ～ン！」と、効果音でも鳴りそうな雰囲気で書いてしまったが、ここで紹介するのは、DSの＃25、＃26などに入っている、隠しファイルのことなのだ。と、いっても、なにか複雑にキーを押したりしなければならないわけではない。
まず、MSXをディスクを入れずに立ち上げ、BASICの画面でDSのディスクのFILESを出してみよう。
ゲームのシステムプログラムや、CGデータなどにまじって「キミモシクハ．バス」というカタカナだけのファイルがみつかるはず。これが隠しファイルで、その内容はコンパイルの開発の人が作った、ギャグの効いたショートプログラムやグラフィックデモンストレーションなのだ。

ＤＳ＃25のディスク１のfilesをとったところ。カタカナのファイルネームのものが、隠しファイルなのである

ＤＳ＃26のディスク２に入っている、ブロックくずし。ＯＫがパドルでカーソルが玉。ブロックはファンクション表示の文字

ピンクソックス6

● 2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,600円・発売中
●ウェンディマガジン

みなさん、おまたせしました。『ピンクソックス6』待望の発売なのだ。
今回の『ピンクソックス6』は、7月号でも発表したように、連続AVGの『誰か…』が最終回。ピンクソックス創刊以来の謎が、ついにあかされるぞ！
『恋の平均台』は、レーザーで撃ち合いをする巨大なゲームセンターを支配する、謎の人物に目をつけられた、ピンクソックスギャルのまなみちゃんが、そのゲームセンターのなかで、ものすご～くエッチな目にあわされてしまうというお話。

オープニングは３人娘の水着姿だよ

そのほか、御存知のおげれつ4コママンガ『どしどしふんどし』、空中に浮かぶ、不思議な島のマップをクリックすると、おたよりコーナーや女の子の絵が見られる、『P.S City！ Part1』、座禅アクション『一発くん4』などお楽しみに！

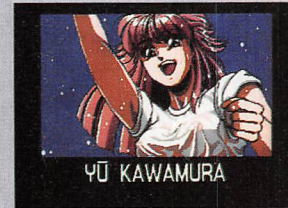
SFエロスアドベンチャー 誰か…Ⓟ

『ピンクソックス１』から６回に渡って展開してきた、SFエロスAVGが最終回を迎えた。ついに、もともと自分だったはずのミッチェルと対決するミハル。なぜ、ミッチェルは、ミハルになってしまったのか。そして宇宙船パゾニクル号の運命は？

P.S（ピー・エス） City（シティ）! Part1Ⓟ

天空に浮かぶ不思議な島を斜めにみおろすマップに、イベントが隠されている。うまくその場所をさがしあてて、マウスなどでクリックすると、ピンクソックスギャルのセクシーでかわいい姿が見えたり、お便りやおわびのコーナーがはじまったりするのだ。

一発くん4 Let's zazen! Ⓟ

静かな山寺で座禅を組む人(?)が4人。まわりのあまりの静けさに、ウトウトといねむりをしそうになる彼らを、見回りのおぼうさんがみつける前に、たたきおこしてあげるゲーム。一定時間、4人がおぼうさんに喝！をされなければ、女の子の♡♡が見られるぞ。

いーしょーくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介！

今月のお題

とにかくやってるぞっ！

移植希望ゲーム20 BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	2	シムシティ	イマジニア	PG	104
2	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	65
3	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	57
4	3	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	53
5	6	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	48
6	7	天地を喰らう	カプコン	GA	37
7	5	ファイナルファイト	カプコン	GA	34
8	8	大戦略III'90	システムソフト	P	28
9	11	ロードモナーク	日本ファルコム	P	27
10	初	ストリートファイターII	カプコン	A	26
11	10	A. III. A列車で行こう	アートディンク	P	25
12	31	天と地と	コナミ	P	24
12	15	ルーンワース2	T&Eソフト	P	24
14	13	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	20
14	9	ポピュラス	イマジニア	PG	20
16	16	パロディウスだ！	コナミ	PA	17
17	18	ジーザスII	エニックス	P	15
18	14	グラディウスIII	コナミ	GA	12
18	21	アルシャーク	ライトスタッフ	P	12
18	12	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	12

■6月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

ムラの多いこのコーナー。先月は衝撃的なガイナックス会見記なんかもあって、当人はえらく盛り上がっていたのである。

さて、チャートを見ていくと、なんと『シムシティ』が1位になっている。ぶっちぎりの104票。うーむ、先々月のあのファックスで移植の可能性が完全に消えたと思われたんだろうな。ま、しかたのないことかもね。『シムシティ』については、いまのところあまり動いていない。かつて多少の動きがある、と書いたが、まだ目に見えるかたちにはなっていないのである。

初登場では『ストリートファイターII』がいきなり10位。でも、これはどう考えても無理なんじゃないでしょうか。こういうのはゲーセンで楽しむのがよろしいかと……。むかし、『ガントレット』というゲームがあって、死ぬほど熱中したものだが、これがマックのゲームになっても、ちっとも面白くなかったもんね。やっぱり、音とか画面の迫力とか、そんなのが影響してくるじゃない、この手のって。これが、はたしてPC-98なんかに移植されても面白いかどうか？　物理的に可能かどうかよりも、向いているかどうかも重大な要素だと思う。

『プリンセスメーカー』も落ちている。ガイナックスのゲームはもうMSXでは出ないのか、というようなふんいきを作ってしまったのだろうか？

業界で知らない人はいない

先日、某一般パソコンゲーム雑誌の編集部にうかがう機会があって、そこでMファンのことを話したら、相手の編集者に「注目してますよ」なんて、えらい勢いでいわれてしまった。よくよく聞いたら、このページのことを指していたらしく、ずいぶん思い切ったこと書いてる、みたいに受けとられていたようである。雑誌に書くという行為はそれだけでいろんな影響を生んでいるのだなー、と思わざるを得なかった。「本気でケンカしてるのかと思った」といわれて、自分の原稿の書き方がいかに穏当でなかったかに気づいたしだいである。

このページは、なにもソフトハウスを糾弾するためや、MSXへ移植を促進することを目的に作られたのではない。ただ、純粋にMSXへの移植の状況を見ていこう、ということでスタートしたわけだ。それがどうしたわけか行動するページになってしまった。いや、なにもそれが悪いことのように書いている

1位　シムシティ

スーファミ版も発売され人気爆発。ついにトップに立った！（画面はPC-98版）

2位　サイレントメビウス

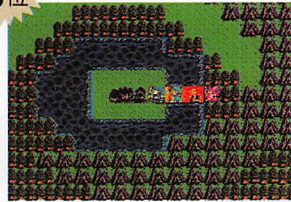
2位に後退したけど、その人気は根強い。移植の可能性は……!?（画面はPC-98版）

3位 ダイナソア

↑ファルコム初の3D－RPG。かなり難易度が高いらしい（画面はPC－88版）

4位 ブライ下巻

↑このコーナーあてに「下巻も出してほしい！」のはがき殺到中（画面はPC－98版）

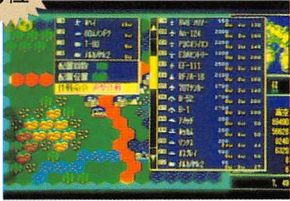
5位 ドラゴンクエストⅢ

↑ファミコン版で遊べるけど、やっぱMSXでも出してほしい（画面はファミコン版）

6位 天地を喰らう

↑本宮ひろ志氏の人気マンガを、カプコンがゲーム化（画面はアーケード版）

7位 ファイナルファイト

↑格闘技ファン、プロレスファンにはこたえられない！（画面はスーファミ版）

8位 大戦略Ⅲ'90

↑シミュレーションといえば、大戦略シリーズしかない！（画面はPC－98版）

9位 ロードモナーク

↑遊びだしたらとまらない!? ファルコムの10周年記念作品（画面はPC－98版）

10位 ストリートファイターⅡ

↑これまた格闘モノのゲーム。FMWの大仁田も絶賛!?（画面はアーケード版）

つもりは毛頭ない。もちろん、だれでもできることをやればいいと思っているのだから、このページで現実に変化を起こすことができたのは、何よりうれしいことである。

だが、このページがそういう機能を持つにいたって、難しい問題もあわせ持ってしまう可能性もある。一部には、このページがソフトハウスにプレッシャーをあたえるためのページだと勘違いしている読者もいるようだが、このページは、そんな大それたページではない。ここは、MSXをとりかこむソフトの状況を読者といっしょに考えよう、というページである。こちらとしては、あくまでもユーザーの立場を堅持するつもりではあるし、担当者や編集部レベルでできることのすべてをやっていこうとは思っている。だが、直接メーカーにプレッシャーをあたえる場所ではない。もちろん、このページの存在そのものが関係諸方面にプレッシャーをあたえてしまっているぶんには、これを否定するつもりはないのだがねぇ……。

このページは読者のお便りが最大の財産である。移植希望の投票はもとより、アンケートハガキに書かれたメッセージが栄養になっているのだ。実際、ここに発表しているもの以外でも、ソフトハウスの方にお見せしているものも少なくない。ソフトハウスにとっても、ユーザーの声は最も大きな存在なのはいうまでもない。だから、もっともっといろいろな意見を寄せていただきたい、と考えているのである。

読者のお便りだけがたよりです

さて、読者のお便りを紹介してみたいと思う。といいつつハガキを探したら、ない！　いや、あるにはあるが、えらく少ない。困ったよーん！

今月は『ブライ下巻』に関するお便りが中心になってしまった。これは先月号の軽い「無理でしょうね」発言が起爆剤になっているのかもしれない。

「先月号の『いーしょーくーはまだかいな!?』でのリバーヒルの人の言葉、「無理でしょうね」だって？　どこの世界に上巻が出て下巻が出ないなんていう道理があるんだ？　常識がないとしか思えないぞ！　P.S.少しいいすぎました。すいません。でも、出る、出ないははっきりしてほしいです」。

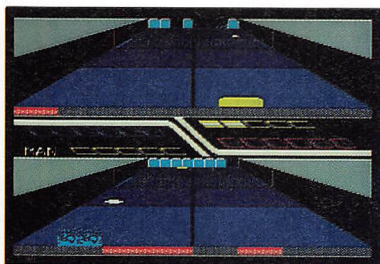
「リバーヒルソフト！『ブライ下巻』を移植できないというなら、Mファンの誌上で納得いくように説明しろ！　その点ガイナックスは偉いよ」。かなり激越な言辞ではある。「無理でしょうね、のひとことは非常に腹が立ちました。イベントなどであれだけ宣伝しておいて下巻は出さないなんて許されませんよ。『ブライ下巻』に関することをもっと知りたいので特集してほしい」。うーむ、この問題ははっきりしたコメントが出ないと収まりそうもないね。来月は最終的な結論を出したいと思っている。

「私は『プリンセスメーカー』がやりたい。あのゲームが私を呼んでいる。たとえパッケージが3倍になろうと、値段が2倍になろうとも、私は絶対買うぞ！」。

「前略。貴誌『いーしょーくーはまだかいな!?』を楽しみにしているMSX支持者のひとりです。MSXはかつてない危機的状況にあります。それは皮肉なことにターボRが発表されたころから新作ソフトの数が減少の一途をたどっているからです。しかもその内の半数がいわゆるHソフトという状態では、MSXの将来に不安を覚えるのは当然でしょう。ゲーム専用機でもない、ビジネス用でもない、安価で互換性があって創造的なコンピュータ、それがMSXなのです。だから、絶対にMSXの火を消してはならないのです。いま、小さくなりかかっているこの火を再び輝く炎とするには新鮮な空気がいるのです。それが優れた移植ソフトであることは疑いようがありません。おおげさに聞こえるかもしれませんが、この『シムシティ』移植計画にはMSXの存亡がかかっているのです。ぜひ成功させてください」。ワープロで打ってあって「これはターボRで書きました」というコメントがある。深い思い入れがMSXにはあるのだ。

FAN-NEWS

エアホッケー

アスキー
☎03-3486-8080
7月12日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
セーブ機能	
価格	2,980円
要MSX-GUN	

専用の銃を使ってパックを打ち合うスポーツ(!?)ゲーム。卓上型のように場所をとらないから、だれにでも手軽に楽しめるぞ。

本物をいちどは見たことがあるはず

大きいゲーセンや温泉地なんかによく置いてあるエアホッケー。最近では、あまり見ることがなくなったので、このゲームの名前を聞いて「ああ、あれか」とピンときた人は、なかなかの通かもしれない。いちどでも遊んだことのある人ならわかると思うけど、対戦型のゲームというのは、とにかく盛りあがる。ソフトの発売日まであとわずかだが、この機会に実物のほうも遊んでみてはいかがかな?

渋谷のゲームファンタジア(ゲーセン)でエアホッケーを発見。いちど行ってみるベシ

光線銃「MSX−GUN」とは?

パソコン版エアホッケーを遊ぶには、光線銃「MSX−GUN」が必要となる。この銃だが『ダンジョンハンター』(アスキーより1万2800円で発売中)の付属品なので、単体での販売はしていない。ようするに、『ダンジョンハンター』を持っていなければ『エアホッケー』や次のページの『シューティングコレクション』は遊べないということだ。しかし、銃が2つあれば『エアホッケー』のほうは対戦も可能だから、みんなでお金を出し合って買うとか、銃を持っている友達を呼ぶとかして、ぜひとも2つそろえたいところだ。ちなみに、このMSX−GUNはジョイスティックポートにつないで使うもので、スコープも装備している。だが、狙いとはうらはらに照準が少しずれるので、うまくあたるようになるまで練習が必要だぞ。

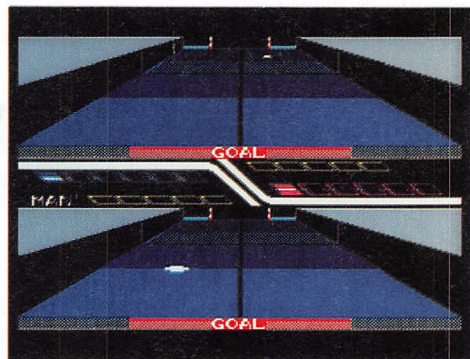
これが専用光線銃、MSX−GUNだ

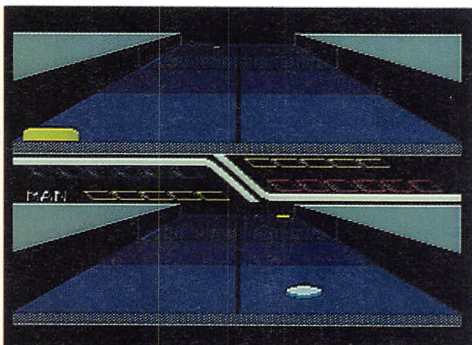
MSXバージョンはシューティングエアホッケーなのだ!!

MSX用のゲームは上記のMSX−GUNを使って画面上のパックを撃ちあって得点を競い合うというもの。全部で、8つのモードがあって、それぞれ少しずつ違ったゲームが楽しめるようになっている。

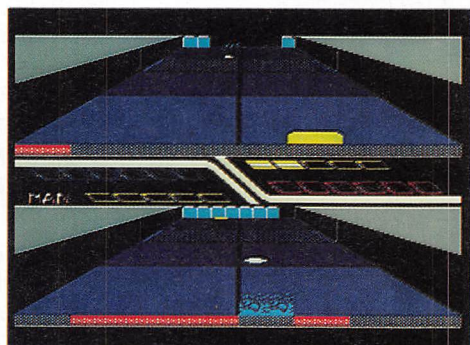
画面は上下、二段構成になっていて、相手のコートにあるパックを撃っても反応しないから、バシバシ撃ちまくっても安心だ。ただ、あんまり連射ばかりしていると、簡単に打ち返せてしまうから、つまらなくなってしまうぞ。それと、今回はちょっと紹介できなかったけれど、このゲームには2人用対戦モードが用意されているんだ。銃が2つ必要なんだけど、やっぱり友だちとやるのがいちばんおもしろい! 編集部でも連日、熱戦が繰り広げられている。

Aタイプ

これはゴールが狭くなっていて、実物に近いタイプだ。はね返りなどをうまく利用しないと、たとえコンピュータが相手といえどなかなか得点することはできないぞ。

Bタイプ

コートエンドが全部ゴールになっているというタイプ。難易度が、かなり高くなってしまうので、なれていないと負けは目に見えているぞ。しっかり練習してからやろう。

Cタイプ

壁がなくなったところだけがゴールになるタイプ。最初はこれで練習するといい。最後に必勝法をひとつ。パックを2度撃ちすると、かなりのスピードで打ち返すことができるぞ。

FAN-NEWS

シューティングコレクション

アスキー
☎03-3486-8080
7月12日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
セーブ機能	
価格	2,980円
要MSX-GUN	

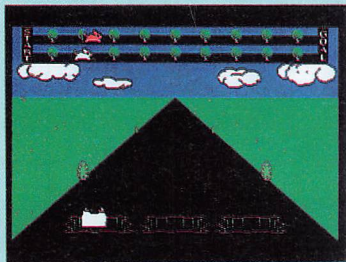
前ページの「MSX-GUN」を使用してブタのおしりや、的を撃つゲームだ。ただひたすら撃っているだけでは、らちはあかないぞ。

バシバシ撃ちまくって、ドンドン腕をみがけ!!

『エアホッケー』と同時発売になるこのゲーム。銃のことについては前ページを見てほしい。

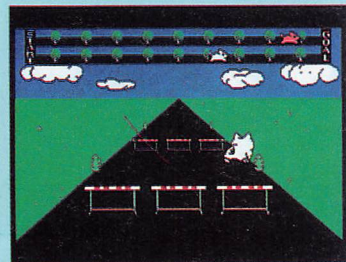
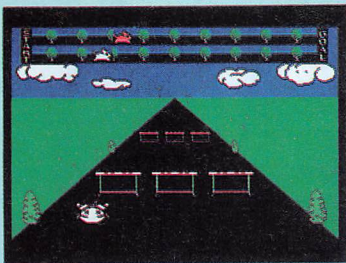
ゲームのモードは「PIG RACE」と「SHOOTING」の2つ。後者のほうは射的ゲームが4つも収録されていて「PIG〜」のほうと合わせると、両方で5種類のゲームが楽しめるようになっている。とにかく、どれもみんな撃てばいいゲームなわけで、あとは自分の腕しだいというところ。2人対戦プレイができないのはちょっと残念だけど、1人で遊んでもなかなか楽しめるゲームだ。

PIG RACE

このゲームは、その名のとおりブタちゃんレースである。ブタちゃんのおしりを銃で撃ち、障害物を飛びこえつつ、コンピュータ側のブタちゃんより早くゴールを目指すというもの。ブタちゃんがコミカルでカワイイぞ。

穴に落ちやがったの図

こんな落とし穴にひっかかっているようでは、まだまだ修行がたりない。この先2重、3重になって出てくる場面では、連続ジャンプが必要だぞ!!

ぶつかってこけたの図

ハードルはちょっとでもタイミングをまちがえると、すぐひっかかってしまうから気をつけよう。横へ移動するには、おしりの端を撃てばいいぞ。

うまく飛び越えたの図

この写真のようにあたりどころがいいと、ななめジャンプができるんだ。そのほかにも、おしりを連射すると空中を飛ぶこともできてしまうぞ。

SHOOTING

こちらはただ単に撃てばいいという射的ゲームが、4種類入っている。ややこしいことや、難しいことなどいっさいなし。誰でも手軽に遊べるのが魅力だ。つまらないミスをしないように正確に撃つことを、こころがけよう。

4つのゲームから好きなのを選ぶ

GAME1

⬆ようするに、これはクレー射撃みたいなゲーム。めざせパーフェクト！

むっ、むなしい

⬆あえて何もいうことはないだろう

GAME2

⬆指示のあった的だけを狙って撃っていくゲーム。反射神経がものをいうぞ

間違えるなよ!!

⬆指示された的以外は撃ってもムダだから、あせらずにおちついて撃とう

GAME3

⬆横から動いてくる的を正確に撃つゲーム。動くスピードは変化するぞ

早く、正確に!!

⬆もたもたしているあいだに的はさっさといってしまうぞ

GAME4

⬆空き缶を撃ち上げ、上の画面にあるカゴに、うまく入れるゲーム

矢印のカゴに入れろ!!

⬆さあ、ここからが勝負。4つのゲームのなかではいちばん難しいぞ!!

企画・開発
フェアリーテール
FAIRYTALE

FAN-NEWS

フェアリーテール海賊版

フェアリーテール(タケルでのみ販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
発売中

媒体	2DD ×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,900円(税込)

エッチゲーム5本のパロディなんだけどそれだけじゃない! この海賊版をプレイすると、キミはエッチゲームの真髄に触れられる……かもしれない♡

フェアリーテールの5大♡♡♡ソフトの大共演なのだ!

美少女ソフトのメーカーとして人気のあるフェアリーテールが、あえて海賊版と名付けて発売する、いままでにないタイプのゲームソフトだ。

内容は謎のゲーム学者千駄ヶ谷教授が、フェアリーテールの人気ゲーム5本を教材に、深夜TV番組「カノッサの屈辱」風に紹介しながら、エッチソフトについての講義をするというもので、もちろんゲームとしてプレイできる構成になっている。

たとえば、AVGの『リップスティックアドベンチャー2』のメッセージが、しつこいほどに詳しかったり、逆に思いっきりぶっきらぼうだったらどうなるか? RPG『X・na』の正義の戦士が大ボケだったらどうなってしまうか? 2次コンの人のための、本当の○○○とはなにかの研究などなど、かなり過激なギャグの連続なのだ。

千駄ヶ谷教授
まじめなんだか大ボケなのか。謎の教授である

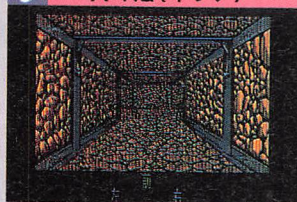
ネタにされた5つのソフト

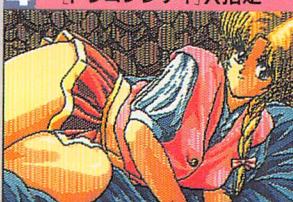
1 殺しのドレス

まずは本格推理アドベンチャーを紹介

2 リップスティックアドベンチャー2

腹が立つほどくどいAVGを体験する

3 X・na(キサナ)

RPGの主人公がウスラ○カだったら?

4 [ドラゴンシティ]X指定

女の子の○○○の真実を知っているか?

5 ストロベリー大戦略・Novu

未発売のゲームのCGも見せちゃうぞ!

どこかで見た顔はじめて見る胸わすれられないあのポーズ

さて、フェアリーテールといえば美少女。このソフトでも、もちろんよりすぐりの美少女が、つぎつぎ登場するぞ。

以前プレイしたゲームのお気に入りのあの子と再会できたり、うわさでしか知らなかった子に出会えたりするというわけ。ゲームを解いたところまでの女の子の絵を見返せる「SWEET GALS ALBUM MODE」もあるぞ。しかもゲームを最後まで解けば、MSXに移植されていない『ストロベリー大戦略・Novu』の女の子のグラフィックまで見られる!

オリエンタルな雰囲気の美少女です

殺しのドレス2から。アダルトだな

リップ2の重要参考人。パンチラがなかなかいい

こ、この腰の線がセクシーだわ

ワイルドな美少女はストロベリーから

X・naの姉妹。妹のほうが好みなの♡

ストロベリーから妖精の子

わあ! リップ2の音美ちゃんだあ! ごめんなさい!

発売中のNewソフトを再チェック

今月は14本のソフトが発売になり、にぎやかなオンセール。夏休みに向け、ホントたくさんのソフトが発売になった。ゲームにMIDIに、様々なジャンルから大集合！

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2／2＋。●はMSX、MSX 2／2＋。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

5月15日から6月14日までに発売されたソフト

5月15日 **DPS SG set2**（D）／アリスソフト／6,800円
DPS SG data2（D：通信販売のみ）／アリスソフト／4,500円
17日 **野球道Ⅱ選手データブック'91**（D：タケルでのみ販売）／日本クリエイト／2,500円♪
23日 **信長の野望・武将風雲録**（R）／光栄／11,800円♪
信長の野望・武将風雲録（R：サウンドウェアつき）／光栄／14,200円♪
24日 **ルーンマスター 三国英傑伝**（D）／コンパイル／6,800円♪
30日 **信長の野望・武将風雲録**（D）／光栄／9,800円♪
信長の野望・武将風雲録（D：サウンドウェアつき）／光栄／12,200円♪
6月2日 **フェアリーテール海賊版**（D：タケルでのみ販売）／フェアリーテール／3,900円
11日 **ディスクステーション＃26**（D）／コンパイル／1,940円♪
8日 **エストランド物語**（D：タケルでのみ販売）／MEDO／6,800円♪
14日 **銀河英雄伝説ⅡDX kit**（D）／ボーステック／4,800円♪
ナイスミディパックMIDIRA Aセット（R＋D）／ビッツー／47,500円
ナイスミディパックMIDIRA Cセット（R＋D）／ビッツー／88,800円

※ビッツーより発売の『ナイスミディパックMIDIRA』は、MIDIサウルスと音源モジュールがセットになったもので、AセットがカシオCSM-1、CセットがローランドCM-32Lの音源がセットになっています。

アリスソフトの「DPS SG set2」。プリティ

今月号でマップを公開した「ルーンマスター」

ユーザーの主張

今月のテーマ『もしもMSXがこうだったら…』

６月号で募集したテーマは「もしもＭＳＸがこうだったら……」。悲しいことに、これに関するハガキはほとんどこなかった。う〜ん、困った困ったどうしようと悩んでいたところ、いいあんばいに元Ｍファンで現在ファミマガ編集部のまんぼう佐伯が通りかかったので、ちょっとつかまえてネタ出しをさせてみた。以下にあげるのが、彼の「もしもＭＳＸがこうだったら……」である。
●外部でいいからＣＤ－ＲＯＭをつける●とうぜんデュアルＣＰＵ（Ｚ80＋Ｒ800　28ＭＨＺ）●２ＨＤの２ドライブ●スプライト300枚、ＢＧ10枚がそれぞれ拡大回転縮小●ＭＩＤＩ端子標準装備●内蔵音源ＰＣＭ８音●メインメモリ２メガバイト●マルチタスクＧＵＩ●音声入力機能●ＲＳ－232Ｃによりビデオ制御●4800bpsモデム内蔵●ＲＡＭドライブ1.25メガ……と、まあこんなぐあい。さすがはコナミ命のゲームの達人、これだけの機能があればかなりのゲームがつくれそうだし、ものすごく魅力的でもある。けど、現在のＭＳＸにはＭＳＸでいいところがたくさんあるし、低価格でこんなに幅広く活用できる、こんないいマシンはほかにはない。個人的な意見をいわせてもらえば、現在のＭＳＸらしさを残しながら、うまいことすこしずつ進化していってもらえたらなって思うわけである。今月はうちわネタで申しわけなかった。来月こそはきちんとやるからカンベンね。

というわけで、今月はお茶を濁しておしまい。次回のテーマは「ソフトハウスさん教えてね」でいきたい。日頃、疑問に思っていることや、各ソフトハウスに聞いてみたいことをハガキに書いて送ってもらいたい。しめ切りは７月末日、発表は９月号で。なお、ハガキが掲載された人にはＭファン特製テレカを進呈するのでジャカジャカたのむぞ！　――などと原稿を書いていたら、後ろから小声で話しかけてきたヤツがいた。「ＭＳＸがＰＣ－98なんかと同じように、640×400ドットだったら、ゲームの移植がかなり楽になるんだけどなあ……」。声の主は、ファンダム班のウギャ川井田である。「そうなればアリスソフトのゲームも、もっとはやく移植されるのに……」。さすがは美少女の権威である。

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ！

〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM
ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「８月号ユーザーの主張」係

J&P渋谷店 売り上げベスト10

光栄の新作「武将風雲録」がトップ。『銀英伝Ⅱ』も「DX kit」の発売により再浮上してきた。

10位の「Ｆ１スピリット」は再販されたもので、コナミ人気いまだ衰えずである。

やっぱり強い、光栄「信長の野望・武将風雲録」

毎月のお約束、「ディスクステーション＃26」

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	－	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	2	－	ディスクステーション＃26	コンパイル
↗	3	－	銀河英雄伝説ⅡDX kit	ボーステック
↘	4	1	ディスクステーション＃25	コンパイル
↘	5	4	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
↘	6	2	提督の決断	光栄
↗	7	－	DPS SG set2	アリスソフト
↘	8	3	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック
↗	9	－	サークⅡ	マイクロキャビン
↗	10	－	Ｆ－１スピリット	コナミ

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします（６月15日調べ）

今月はディスクステーションが２本もランクイン。コンパイルもガンバッテるのだ

COMING SOON

カミング スーン

新作ソフトを先取り

今月のCOMING　SOONは、ドキドキわくわくトロトロの美少女2本立て。身も心もおマタも熱暴走かくごの出血大サービスなのだ。ほかにも、夏休みから秋にかけての新作情報も拡大してどっさり掲載。とにかくMSXが熱いのだ!!

闘神都市（とうしん）

■アリスソフト

■☎07442-4-7855

■今秋発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	美少女ロールプレイング
価格	6,800円

全国の美少女ソフトファンを熱狂させ、現在MSXへの移植が進行中のこのゲーム。ついにMSX版の画面を掲載できるときがやってきた。

今回MSXへ移植するにあたり、アリスソフトでは新たに絵を描きおこしたり、♡♡(ハラヒレ)なシーンにはインターレースモードを使用するなど、美しいグラフィック実現に向け、がんばっているそうだ。アリスソフト開発部隊の話によると、「快適に遊んでもらうため、ディスクアクセスも最小限にとどめる」そうで、こっちのほうもかなり期待ができそうだ。

ゲームは、迷宮（3Dダンジョン）で修行し、闘神大会という最強戦士を決めるトーナメントで優勝を目指すというもの。しかし、ゲームを進めていくうちに二転三転のドンデン返しがあり、ストーリーもかなり練られているようだ。お隣のテクポリ編集部では、このゲームを担当したばっかりに、戦国SLGオタクから美少女オタクへと変貌してしまった者までいるというから怖いもんだ。

他機種版で猛威をふるった『闘神都市』の発売は秋ごろとのこと。美少女ソフトファンのみならず、発売が待ちどおしい1本といえそうだ。

←このキレイなグラフィック、さすがはアリスソフト。こんなかわゆい女の子がいっぱい、おっぱい♡

↑この色使い、泣けてくるね〜

←ピンクのサラサラ髪の美少女クミコ。こんな子をパートナーにゲームができるんだから、ホントしあわせだよね♡

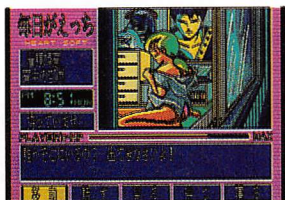
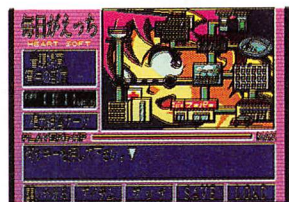
↑『闘神都市』は美少女の宝庫だ！

毎日がえっち

■ハート電子産業
■☎045-461-6071
■8月2日発売予定

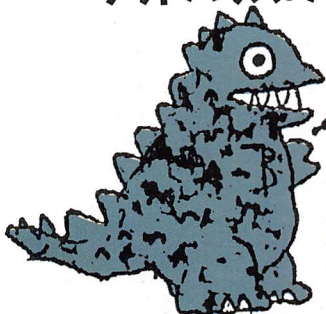
媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	美少女アドベンチャー
価　格	7,200円

プレイヤーの役どころは、女の1000人斬り(わからない人はそれでよろしい)を目指している、渡桃助(わたりももすけ)というお医者さん。ゲームは、悲願達成まであと14人にせまったところからはじまるのである。

プレイヤーは獲物(女の子)を求め、あっちブラブラこっちブラブラするわけだが、時間という概念があるため、よく考えて行動しなくてはいけない。たとえば、看護婦寮は夜じゃないと女の子がいないとか、夜中は電車での移動はできないとかね。あとは、行く先々で手に入るアイテムを駆使し、女の子にせまればいい。寝るときは寝て体力を回復させ、やるときはやる。これが基本である。「実生活感覚のスリリングなエッチタイム」がキャッチのこのゲーム。キミも夏休みに1000人斬りだ!

↑夜の看護婦寮をのぞいてみると……

↑院長につかまるとダメージをうけるぞ

←男子寮のまえに現れた妖精のピロン。彼女は、いろんな情報を教えてくれるぞ

↑このマップ内を移動するのだ

ソフトハウスの ウチにもいわせてください

ソフトハウスの内緒のお話が聞けちゃうこのコーナー。今月も絶好調ノリノリの6社が登場し、近況やら新作情報やらを報告してくれるぞ。さてさて、どんなことが書いてあるかな?

アリスソフト

MSX版の『闘神都市』の開発が着々と進行中です。インターレースモード、そして専用で一部書き換えたCGを使用し、MSX用にいろいろと改造を加えています。発売日はまだハッキリと決められない状態ですが、期待して待っていてください。　(TADA)

ウェンディマガジン

天空に浮かぶ町「PSシティ」
複雑な人間関係　「誰か……」
人間、辛抱だ　「一発くん」
トーカイテイオーの逆襲
「まなみの恋の平均台」
摩訶不思議・意味不明
「どしどしふんどし」
ピンクソックス6、堂々公開
(フック)

コンパイル

『ルーンマスター三国英傑伝』は遊んでくれたかな? MSXのコンパイルは、アッとおどろくソフトを準備してますので期待してくださいね。関係ないけど、ナグザットのCD-ROM²『精霊戦士スプリガン』の音楽の編曲はすべて私です。　(まいて田中)

ハート電子産業

『毎日がえっち』が8月2日に発売予定です。主人公は、ところかまわず女の子とHしたがるとんでもないヤツ。でも、それは望むところだよね。スッポンドリンクや天使のパンティ、はたまた乙女のブラなどのアイテムを駆使してやりまくれ!　(ギンバ)

フェアリーテール

みなさま、夏休みの計画はもうたちましたか? フェアリーテール&カクテルも、夏休みに向けて新作を用意しています。『フェアリーテール海賊版』『カクテル・ソフト増刊号』、期待して待っていてくださいね。でも、宿題もしっかりやるんだよ♡　(YOH)

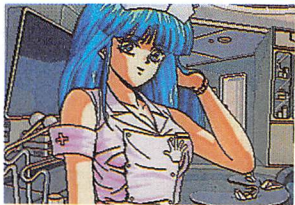
もものきはうす

えっと、あの『アウターリミッツ』がカードバトル・アドベンチャーになって、9月27日に発売されるんですよ。キャラクタデザインは、美少女マンガ家の悠宇樹先生です。うわぁ、すごい! もうドキドキですね。ねっ、先輩!
(初登場のアオナ)

追跡 拡大版 開発中ゲーム情報

⬇GAMEテクノポリスの「キミだけに愛を…」。彼女が紺野美沙だ。画面はPC－98版

今月のこのコーナーは、ズバーンと拡大版。夏休みから秋、冬にかけてのゲーム情報を紹介していこうと思う。

まずはDSでおなじみのコンパイルから。現在発売中の『ルーンマスター三国英傑伝』のつぎにラインナップされていた『ドラゴンクイズ』だが、なんと発売が無期延期となってしまった。8月発売予定ということで、先月のFAN・NEWSで紹介したばかりだというのに、ほんとうに残念としかいいようがない。

⬆エルフの「エル」。局部をクリックするのは快感！　画面はPC－98版

そのかわりといってはなんだが、10月に『笑ゥせぇるすまん』の発売が決定。これは、テレビ番組「ギミア・ぶれいく」のなかでやっているアニメをコンパイルがAVG化したもので、ココロのスキマをうめてくれる期待のソフトといえるだろう。

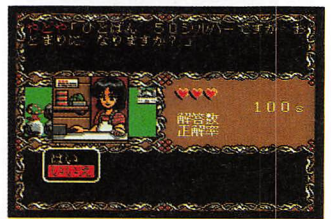
つづいては、アスキーの表計算ソフト『ViewCALC』。発売日が気になっている人も多いと思うのでアスキーに聞いてみたところ、7月中旬発売予定というお答え。これなら先月のFAN　RADARで書いたように、その気になれば夏休みの宿題に活用することもできそうだ。

他機種版が発売になったマイクロキャビンの新作『サークガゼルの塔』。夏休みに開催されるMSXのイベント「電遊フェスティバル」には、なんらかの形で出展したいそうで、現在急ピッチで開発が進んでいる。発売は9月の予定だそうで、今月は

⬅初公開、MSX版『サーク ガゼルの塔』。今回は画面写真1点しか載せられないけど、来月はドーンといきたい！

ビジュアル画面のみの掲載だ。

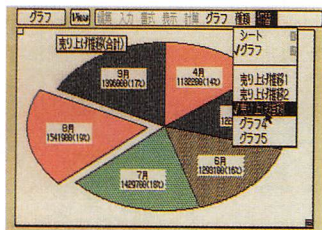
さて、ここでGAMEテクノポリスの新作情報がとびこんできたので紹介しよう。タイトルは『キミだけに愛を…』だ。主人公の早坂秋緒（あきお）は高校2年の男の子。ある日、秋緒が思いをよせていた先輩の紺野美沙（みさ）が、なんと兄と婚約してしまった。しかし、美沙への恋心を振りきれないでいる秋緒は、なんとか彼女のハートを射止めようとがんばる……といったストーリーの恋愛ものだ。にごりのない現実味のある設定がウリの学園AVGで、原画はレモンピープル誌などでおなじみの織倉まこと氏が担当。発売は秋の予定だ。

美少女ソフトでは、エルフの新作アドベンチャー『エル』の移植が正式に決定した。PC－98版ではフルマウス・オペレー

⬆発売が延期になってしまった「ドラゴンクイズ」。コンパイルさんはやく出してネ

ションでゲームを進めていく方式だったが、MSX版ではマウスの代わりにパッドを使うようになるかもしれないそうで、仕様や発売日などはまだまだはっきりと決まっていない状態とのこと。詳細は来月以降で。

一方、フェアリーテール&カクテルソフトではなんと4本の新作を準備しているそうだ。銀河系一周レースを題材にしたSF－AVG『ナイキ』、あの話題のマンガ家・遊人の原作をアレンジした『校内写生』、サスペンスAVG『殺しのドレス3』、ナンパシミュレーション『きゃんきゃんバニー・スピリッツ』と、そうそうたるもの。『ナイキ』は8月発売予定、そのほかは秋ごろだそうだ。

まあ、今月はこんなとこで。では、ごきげんようサヨナラ。

⬅カクテル・ソフトからもうすぐ発売される「ナイキ」。銀河系レースで優勝を目指すAVGだ。画面はPC－98版

⬆ゲームじゃないけどアスキーの『ViewCALC』も注目の1本だ

ひとめでわかる！ ➡➡➡

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼ MSX新作発売予定表

この情報は **6月24日** 現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
7月	6日	ピンクソックス6（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	9日	ディスクステーション#27（D）／コンパイル／1,940円♪
	12日	●エアホッケー（D：要MSX-GUN）／アスキー／2,980円
	12日	●シューティングコレクション（D：要MSX-GUN）／アスキー／2,980円
	中旬	★ViewCALC（D：要MSXView）／アスキー／14,800円
	24日	●スーパープロコレ（本＋D）／徳間書店／1,980円（税込）
	？	スコアサウルス（D）／ビッツー／価格未定
	？	フォクシー2（D）／エルフ／7,800円
8月	2日	毎日がえっち（D）／ハート電子産業／7,200円♪
	8日	MSX・FAN9月号（本）／徳間書店／540円
	9日	ディスクステーション#28（D）／コンパイル／1,940円♪
	10日	ソーサリアン（D）／ブラザー工業／8,800円♪
	中旬	グラフサウルスVer.2.0（D）／ビッツー／12,800円
	下旬	ソーサリアン（D：タケルで販売）／ブラザー工業／6,800円♪
	下旬	ポッキー2（D）／ポニーテールソフト／7,800円
	？	ナイスミディパックMIDIRA（ミディラ）Bセット（R+D）／ビッツー／60,000円
	？	シンセサウルスVer.3.0（D）／ビッツー／価格未定♪
	？	ナイキ（D）／カクテル・ソフト／7,800円
9月	6日	ディスクステーション#29（D）／コンパイル／1,940円♪
	7日	MSX・FAN10月号（本）／徳間書店／価格未定
	27日	アウターリミッツII（D）もものきはうす／6,800円♪
	下旬	校内写生1～3巻（D）／フェアリーテール（X指定ブランド）／各4,800円
	？	サーク ガゼルの塔（D）／マイクロキャビン／7,800円♪

	タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
10月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン（D）／アスキー／価格未定
	闘神都市（D）／アリスソフト／価格未定
	斬（ざん） 夜叉円舞曲（D）／ウルフチーム／価格未定♪
	エル（D）／エルフ／ 7,800円
	ヴェインドリーム（D）／グローディア／価格未定♪
	伊忍道・打倒信長（R）／光栄／11,800円♪
	伊忍道・打倒信長（R：サウンドウェアつき）／光栄／14,200円♪
	伊忍道・打倒信長（D）／光栄／ 9,800円♪
	伊忍道・打倒信長（D：サウンドウェアつき）／光栄／12,200円♪
	笑ゥせぇるすまん（D）／コンパイル／ 3,980円♪
	麻雀悟空 天竺への道（R）／シャノアール／価格未定♪
	夜の天使たち（D）／ジャスト／ 8,800円
	天使たちの午後・番外III（D）／ジャスト／ 8,800円
	倉庫番リベンジ（仮称）（D）／発売元未定／価格未定
	キミだけに愛を…（D）／GAMEテクノポリス／ 7,800円
	●ワンダーボーイII モンスターランド（R）/日本デクスタ/7,800円
	ソープランドストーリーII・メモリー（D）／ハード／ 5,800円
	ビバ・ラスベガス（R）／ハル研究所／価格未定
	キャル（D）／バーディーソフト／ 6,800円
	ビースト（D）／バーディーソフト／ 7,800円
	殺しのドレス3（D）／フェアリーテール／ 7,800円
	きゃんきゃんバニー スピリッツ（D）/カクテル・ソフト/7,800円
	エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス（D）/ブレイングレイ/価格未定
	スーパー上海ドラゴンズアイ（D）／ホット・ビィ／価格未定♪
	3Dプール（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
	エリート（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
	囲碁ゲーム 入門用（仮称）（D）／マイティマイコンシステム／9,800円

※「ナイスミディパックMIDIRA（ミディラ）はMIDIサウルスと音源モジュール（キーボードのついてないタイプ）がセットになったもので全部で3種類発売予定。
Aセットは CSM-1（カシオ）、Bセットは KC-10相当のモジュール（カワイ）、Cセットは CM-32L（ローランド）の音源がそれぞれセットになる。
※「ドラゴンクイズ」（コンパイル）の発売は無期延期に、「はいぱぁナースアカデミー」（もものきはうす）は発売中止になりました。

FAN・CLIP・

千代田区三番町、地学教室のMSX

大妻中高等学校で良妻賢母候補をデジタル化してゆく田仲義弘教諭

この界隈には1つとして水平な道がない。大小長短さまざまな坂が入り組んでさまざまなうねりを作り、名所・旧所に流れていく。そのまま行けば靖国神社や武道館のほうへ行く大通りからちょっとはずれ、中くらいの坂を転がっていくと浅い谷底に大妻中高等学校が建っている。

無数の女の子が給食当番姿で料理を作っている部屋(たぶん家庭科実習室)があり、そのまえの地学教室へ黙って忍びこむと、12台のMSX(FS−5500)にそれぞれ2人ずつはりついて、画面のBASICリストをため息まじりで見つめていた。

田仲先生は、ターボRやPC98CVやビデオウォークマンやオーバーヘッドカメラ(OHPのビデオカメラ版)が乗った教壇のかげで、MSXのBASICによる植物図鑑の仕上げにかかっているところだった。「生徒はパソコンにまかせといてわたしはいつも遊んでいるんです」。こういうのも、職場のOA化なのだろうか。

この日は、高3の選択授業で、内容はBASIC入門だった。ある成績群の最低点を判断・表示するプログラムの2か所に空欄があり、そこにどんな式を入れるべきかを考える。ときどきピッという音が聞こえてくる。

田仲先生は、生物・地学が専門。図鑑などの本格的なソフトをBASICで自作し、授業で使っている。中学生用の教材はもう25、6時間ぶん作りあげ、こんどは高校生用の教材にとりかかるところという。ちょっとまえの「作品」では、SCREEN5に描かれた心臓がページ切り換えで動き、SOUND文でドックンドックンと音が鳴るデモや、P波とS波の到達時刻から震央を探すゲームなど、思わず「採用」したくなる小品も多い。

あたりをうろうろするカメラマンには目もくれず、真剣に最低点判断ルーチンに取り組んでいる、将来の良妻賢母候補の姿が印象に残った。2時間の授業が終わって、最後に先生が自作のシミュレータを使って、BASICプログラムのアルゴリズムを解説したあと、「次は変数より便利に使える配列変数をやります」と予告する。地味そうな授業だが、放課後、先生の手伝いに来ていた卒業生の新藤さんに聞くと「すっごくおもしろくって、後輩にも勧めているんです」って。

中学では、自作の教材によるCAI(コンピュータによる教育)をやっているが、高校ではいまのところBASICの授業だけ。本誌のスーパービギナーズ講座よりももうすこしかんたんな感じのBASIC講座だが、みんなパズルを解くように楽しんでいる

本誌6月号のMSXシンポジウム座談会にも登場していただいた。教師が教材を作るならMSXが最適というのが持論

どうしてもプログラムの仕組みがわからないといって先生のところに直訴に来た生徒もいた。自由な雰囲気が美しい

MSXは6年まえから。MSX1のころは先生の親機と生徒の子機を特注のCMTケーブルで接続してプログラムを転送した

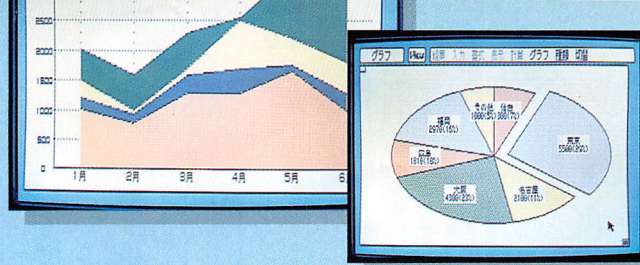
先生の教材作りを手伝っている卒業生グループ。みんな大妻短大の1年生で、右から山本さん、新藤さん、牛沢さん。この日は三半規管と舌の画像を修正していた

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋渡辺膚
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
高田陽＋田祟由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋にわめじろ＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL★AIR

◆今月は新人が2人入ってきた。2人とも学生バイトだ◆その1人、スーパーマンに似ているSくんは、自宅が三浦半島なのにもかかわらず、新橋くんだりまでバイトに来ている。そのうえ入ってきたばかりのとき「Mファンはあまり読んでなかったんですが、間違い探しのパズルはよく見てました」などとあいさつして座を真っ白にした。念のため付け加えておくが、そんなパズル、うちには載っていない◆もう1人、Oくんはお尻が大きくて、1日最低10回は「ああ、くやしいなあ」となんでもくやしがる◆おしりが大きいといえば、4年まえの12月には新人だったHくんは、下腹部が妙に出ている。そのうえ、その腹の上にウエストバッグをつけるものだから、まるでカタカナの「ト」に見える。フェイドアウト。

AD★INDEX

次号9月号は、 巻頭19ページ!!超大型アタック『ソーサリアン』大爆発 **8月8日発売 予価540円**

MSX　MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC［ビュウ・カルク］

ViewCALC

近日発売予定

MSX turbo R専用

価格14,800円
（送料1,000円）

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。
（株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。）

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数（sum、max、modなど）もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)／マニュアル一式

必要　＊本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

＊「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。

MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア
「ViewCALC」新登場。
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、
グラフ機能をフルに活用した
シミュレーションも可能です。

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス
MSXView［エムエスエックス・ビュウ］

好評発売中

MSXView

MSX turbo R専用

価格 9,800円
（送料1,000円）

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ／マニュアル一式

あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円（送料1,000円）

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載／例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムースになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠／日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。

■対応機種：MSX$_{2}$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R

■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル

＊注意：MSX$_{2}$、MSX$_{2+}$で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

●この誌面の表示価格には消費税が含まれておりません。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。

MSX・FAN 1991 AUGUST 8月号
平成3年8月10日発行 第5巻第8号(通巻53号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
特別定価520円(本体505円)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan T4911208908523 雑誌 12089—8